

play!

z i n e

br. 192 | JUL/AUGUST 2025.

REVIEW:

ELDEN RING
NIGHTREIGN

HARDWARE:

NINTENDO
SWITCH 2

EDITORIJAL:

NAJISPLATIVIJE
GAMING PRETPLATE
U 2025

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA
DANKOM RANČIĆEM

IGRA MESECA

DEATH
STRANDING
2

ON THE BEACH

BROJ 192 - JUL/AVGUST 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stevan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin, Lazar Drašković, Marko Petrović, Predrag Ciganović, Dejan Stojilović, Nikola Savić, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Marko Dabović

KONTAKT:

PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

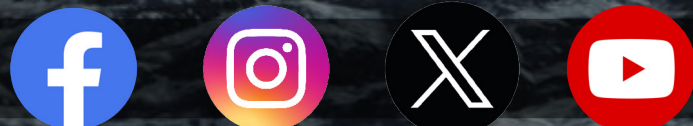
Tokom letnjih meseci, u ovim uvodima se često žalimo na nepodnošljivu vrućinu i usijani asfalt, dok se istovremeno zahvaljujemo klima uređajima koji nas kolektivno održavaju u životu. Kako bismo vas pošteđeli ovog, neki bi rekli NPC razgovora, hteli smo odmah da pređemo na stvar, ali sad je već kasno... Elem, jun nam je doneo niz sjajnih igara!

Nintendo Switch 2 je konačno stigao. Koliko je bolji od originala i do koje mere je isplativ, zavisi isključivo od vašeg ličnog utiska, ali ako vam je potreba pomoć, bacite pogled na detaljan opis konzole na narednim stranicama. Autor recenzije je naš dežurni ekspert za Nintendo, Milan Živković, koji je istakao da je za njega jun bio najuzbudljiviji gejming mesec u poslednjih pet godina!

Pored toga što je imao čast da testira Nintendovu novu, ali prilično skupu igračku, Milan je podelio utiske o Kodžiminom najnovijem ostvarenju, ujedno i našoj igri meseca. Ako ste ranije gajili odbojnost prema prvom delu, sigurni smo da će Milan promeniti mišljenje bar nekima od vas! Pored Death Stranding 2, posebno su nas oduševili The Alters i Rematch, dok se Stellar Blade za PC istakao kao jedan od najboljih PS portova ikada.

Play! je imao priliku da pročaska sa Dankom Rančićem, lead developerom iz jednog od retkih gejming studija iz Srbije koji se bave razvojem VR igara. U nastavku rubrike možete pročitati i o dostignućima naše PUBG Mobile reprezentacije, koja se uspešno plasirala za ovogodišnji Svetski Esports Šampionat!

Play! narednog meseca odlazi na pauzu, tako da se gledamo tek tamo početkom septembra. Uživajte u letu, ali pazite se vrućine!





60 IGRA MESECA: DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH



48 REVIEW: REMATCH



80 HARDWARE: REDRAGON CAESURA

FLASH VESTI	6
PLAY!VREMEPLOV	10
DOMAĆA SCENA:	
Intervju sa Dankom Rančićem	14
Reportaža: Srpska PUBG MOBILE reprezentacije ide na svetski šampionat!	18
EDITORIJAL: Najisplativije gaming pretplate u 2025	20
REVIEW:	
Stellar Blade	26
Star Overdrive	30
The Alters	34
F1 25	40
Mario Kart World	44
Rematch	48
Shopenkraft's Magic Goods	52
Blades of Fire	56
Death Stranding 2: On the Beach	60
Elden Ring Nightreign	68
HARDWARE:	
Logitech G502X Plus i Powerplay 2	72
Nintendo Switch 2	74
Lenovo Yoga 9i Slim	78
Redragon Caesura	80
PLAY!ENIGMATIKA: Femme Fatale edition	82

play!
z i n e

ZVANIČNO PREDSTAVLJEN RESIDENT EVIL REQUIEM, IZLAZI SLEDEĆE GODINE

Nakon što nam je razbio nadu o najavi sledeće RE igre, Capcom je zatvorio SGF trejlerom za Resident Evil Requiem – devetu igru glavnog RE serijala. Nećemo morati još dugo da čekamo, pošto Requiem izlazi 27. februara 2026. godine za PC, PS5 i Xbox Series X/S.

Trejler prikazuje FBI jedinicu koja istražuje niz misterioznih ubistava, a u centru zbivanja je Grace, kojoj je poveren zadatak da ispita mesto najnovijeg zločina, hotel Remnant, u kojem je ubijena i njena majka. U prvom delu trejlera nismo bili sigurni o kojoj igri se radi, ali kada smo videli ruševine glavne policijske stanice u Raccoon City-u, sve je bilo jasno.

Postoje solidni dokazi da će Leon igrati veliku ulogu u RE Requiem.



BLOOBER TEAM ZAPOČEO RAZVOJ SILENT HILL RIMEJKA



Tokom nove Konami Press Start prezentacije otkriveno je da Bloober Team, studio koji stoji iza Silent Hill 2 rimejka, radi na novom rimejku originalnog Silent Hilla iz 1999. godine. Na samom kraju strima prikazana je slika sa naslovom Silent Hill i natpisom „In development“, zajedno sa Konami i Bloober Team brendingom.

U oktobru 2024. godine, Bloober Team je objavio Silent Hill 2 rimejk i praktično digao SH franšizu iz mrtvih. Sa Silent Hill f, potpuno novim originalnim nastavkom, a kasnije i rimejkom priče o Hariju Mejsonu, čini se da SH serijal ima svetlu budućnost... Samo se nadamo da će studio održati kvalitet.

Pored ove najave, Konami nije otkrio nikakve detalje o Silent Hill rimejku.

SILKSONG BI TREBALO DA IZADE PRE PRAZNIČNE SEZONE

Prošlo je šest godina od prve najave za Hollow Knight: Silksong. Od tada smo videli mnoge šale na račun igre, za koju mnogi veruju da nikada neće izaći. Situacija je polako počela da podseća na Martinov Winds of Winter, ali su se u međuvremenu pojavili dokazi koji sugerišu da Silksong zaista izlazi ove godine.

Team Cherry je sada potvrdio da ćemo zaigrati Silksong pre praznične sezone. Community menadžer Metju Griffin je na zvaničnom Discord kanalu igre dodao da studio nije vezan za izlazak nove konzole, aludirajući na ROG Xbox Ally koji je nedavno najavljen za zimu.

Praznična sezona o kojoj Griffin govori se najverovatnije odnosi na period od 27. novembra do 25. decembra 2025. godine.



DIREKTOR SONIJA TVRDI DA JE PLAYSTATION 6 NA VRHU LISTE PRIORITETA

Switch 2 je stigao, već se šuška o sledećoj Xbox konzoli, a kako PS5 u novembru puni 5 godina, igrači su počeli da se pitaju kada ćemo dobiti novu Sonijevu konzolu. Na ovu temu se nedavno oglašio predsednik Sony Interactive Entertainment, rekavši da je PlayStation 6 jedan od glavnih prioriteta za kompaniju.

Sa razvojem cloud gejminga i strimovanja, mnogi su se zapitali da li će tradicionalne konzole biti potisnute u korist pretplatničkih servisa. Tokom novog sastanka sa investitorima, Sony je istakao da cloud striming ima svoje prednosti, ali da klasične konzole pružaju veću kontrolu i da su isplativije.

Očekivano, kompanija je dodala da trenutno ne može otkriti dodatne detalje.



THE WITCHER 3 SLEDEĆE GODINE NAVODNO DOBIJA NOVI DLC



Hajp za The Witcher 4 raste polako ali sigurno, ali izgleda da CD Projekt Red još nije spreman da se oprost od trojke.

Pozivajući se na više nezavisnih izvora, poljski podkasteri Rock and Boris tvrde da će The Witcher 3 dobiti svoj prvi veliki DLC skoro deset godina nakon Blood & Wine. Priča nove ekspanzije će se navodno nastaviti na Hearts of Stone i Blood & Wine, ali treba imati u vidu da je CDPR poverio projekat partnerskom studiju Fool's Theory, koji je najpoznatiji po singleplejer RPG-u The Thaumaturge.

Rock and Boris su takođe naveli redosled izlaska narednih CDPR projekata: Prvo modovi za konzole, zatim DLC za The Witcher 3, pa The Witcher 4 i na kraju The Witcher 1 remaster.

PLAYSTATION UKLANJA RESTRIKCIJE ZA STEAM VERZIJE SVOJIH IGARA

Više PlayStation igara je nedavno dobilo nove apdejte koji uklanjaju zabrane kupovine za solidan broj zemalja širom sveta.

Ako ste ranije pokušali da pristupite Steam stranici za Helldivers 2 ili God of War Ragnarök, Gejb i kompanija su vas verovatno dočekali sa porukom "This item is currently unavailable in your region". To sada više nije slučaj, što znači da igrači iz Srbije ove igre sada mogu kupiti i igrati putem Steama.

Ograničenja za Horizon Zero Dawn Remastered su takođe ukinuta u više od 100 zemalja, a isto važi i za Spider-Man 2 i Stellar Blade. Naravno, igrači iz nekih zemalja i dalje ne mogu da kupe ove igre, a postoje i naslovi poput Until Dawn koji su i dalje zaključani.



MARATHON ODLOŽEN DO DALJNJEG

Nakon niza negativnih komentara igrača koji su isprobali alfa verziju igre, Bungie developeri su potvrdili da je njihova extraction pucačina Marathon zvanično odložena za neodređeni datum. Igra je prvobitno bila planirana za 23. septembar.

Razvojni tim je istakao da je "ozbiljno shvatio" sve komentare i da će dati sve od sebe da pretvori Marathon u vrhunsku igru. Bungie je posebno istakao da želi da dodatno pojača odnose između developera i samih igrača, kako bi dalji razvoj bio usmereniji i produktivniji.

U nastavku objave se navodi da će razvojni tim uskoro organizovati još zatvorenih testova. Developeri su dali i kratak pregled ključnih tačaka na kojima će raditi tokom narednog perioda.



XBOX POTVRDIO DA RAZVIJA NOVU KONZOLU U SARADNJI SA AMD-OM



Predsednica Xbox divizije, Sara Bond, najavila je višegodišnje partnerstvo sa AMD-om na zajedničkom razvoju „čitavog portfolija uređaja“, uključujući buduće Xbox konzole. Pomenula je konzole u množini, ali s obzirom da je Xbox danas širok pojam, konkretno značenje ove izjave nam nije poznato.

Bondova je potvrdila da Xbox tim već radi na budućim Xbox uređajima koji će biti fokusirani na najnapredniju grafiku i vrhunske performanse, kao i AI integraciju. Pored toga, istakla je da će starije Xbox igre biti kompatibilne sa novom generacijom.

AI se trenutno koristi za korisničku podršku i preporuke na osnovu preferenci igrača, ali možda će Microsoft Copilot ubuduće igrati važniju ulogu.

RETURN TO SILENT HILL FILM IZLAZI U JANUARU

Potvrđeno je da Return to Silent Hill, filmska adaptacija Silent Hill 2, zvanično stiže u bioskope 23. januara 2026. godine. Kasting za glavne likove je već potvrđen: James - Džeremi Irvin; Mary - Hana Emili Anderson; Laura - Ivi Templton.

Kristof Gans, koji je režirao film Silent Hill iz 2006. godine, vraća se kao reditelj i scenarista za Return to Silent Hill. Gans je takođe poznat kao režiser francuskog filma Pakt sa Vukovima iz 2001. godine. Za muziku je ponovo zadužen Akira Jamaoka, kompozitor gotovo svake Silent Hill igre.

Return to Silent Hill predstavlja treći filmski projekat baziran na ovom kultnom serijalu, i prvi nakon filma Silent Hill: Revelation iz 2012. godine.



ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD NEĆE BITI NI OPEN-WORLD, NI SOULS-LIKE IGRA

Onimusha serijal je nastao početkom 2001. godine, decenijama pre nego što su open-world i souls-like igre postale popularne. Capcom se sledeće godine vraća ovom serijalu sa Onimusha: Way of the Sword, ali reditelj Satoru Nihei ističe da igra neće pratiti savremene trendove.

„Way of the Sword neće imati otvoren svet, niti je tip igre u kojoj bossove ubijate iz 50. pokušaja,“ izjavio je Nihei. „Veterani će sigurno uživati u igri, ali naš cilj je da napravimo naslov u kome će se zabaviti i oni koji nemaju toliko iskustva sa akcionim igrama.“

Way of the Sword izlazi 2026. godine za PS5, Xbox Series X/S i PC. Potvrđeno je da neće imati nikakvu direktnu vezu sa prethodnim naslovima u serijalu.



SQUARE ENIX ŽELI DA SE FOKUSIRA NA POTEZNE IGRE PO UGLEDU NA CLAIR OBSCUR



Malo ko je očekivao uspeh koji je postigao Clair Obscur: Expedition 33. Igra je imala potencijal ali je očigledno prevazišla sva očekivanja, do te mere da se jedan investitor iz Square Enixa sada zalaže za povratak poteznih igara, navodeći Final Fantasy i Dragon Quest kao ključne primere po ugledu na Clair Obscur: Expedition 33.

Final Fantasy već neko vreme nije čisto potezna franšiza – moglo bi se reći da je Final Fantasy XII bio poslednji naslov sa izraženim elementima potezne borbe. Od tada, Square Enix se fokusirao isključivo na dinamične borbenne sisteme u realnom vremenu. Međutim, čini se da će se situacija potencijalno promeniti, što će se sigurno dopasti mnogim FF fanovima.

POZNAT DATUM IZLASKA ZA LITTLE NIGHTMARES III

Skoro dve godine nakon prve najave na Gamescom 2023, Bandai Namco je zvanično otkrio datum izlaska za Little Nightmares III. Novo poglavlje ove šarmantne horor avanture stiže 10. oktobra 2025. godine, i to za PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, Xbox One, Xbox Series X/S i PC.

Pored kratkog trejlера koji najavljuje datuma izlaska, prikazan je i desetominutni gejملهj video koji nam daje uvid u svet igre, neke od zagonetki koje ćete rešavati sa Low i Alone, i još mnogo toga.

Za razliku od prve dve igre u serijalu, Little Nightmares III ne razvija Tarsier već Supermassive Games, renomirani studio koji stoji iza Until Dawn, The Dark Pictures Anthology i The Quarry.





PLAY! 139
JUL/AVGUST 2020

„NEMOJTE SE IZNENADITI AKO SEBE ZATEKNETE DA STE PROPUSTILI PAUZU ZA RUČAK, JER ĆE VAS OVA IGRA UVUĆI U SEBE ONAKO KAKO ĆETE VI VEČERU, NAKON TOG PRESKOČENOG RUČKA”.

– MILOŠ ŽIVKOVIĆ O IGRI THE LAST OF US PART II



PLAY! 86
JUL/AVGUST 2015

„ARKHAM TRILOGIJA JE DOKAZALA DA SUPERHEROJI U VIDEO IGRAMA MOGU BITI PREDSTAVLJENI NA PRAVI NAČIN – NA NAČIN DOSTOJAN IZVORNOG MATERIJALA”.

– MARKO NARANDŽIĆ O IGRI BATMAN: ARKHAM KNIGHT



PLAY! 47
JUL/AVGUST 2010

„SUPER MARIO GALAXY 2 PREDSTAVLJA KULMINACIJU SVEGA ŠTO SMO IKADA VOLELI
KOD NINTENDOVIH, ALI I KLASIČNIH VIDEO IGARA UOPŠTE”.

– NIKOLA JOVANOVIĆ O IGRI SUPER MARIO GALAXY 2



play!
zineINTERVJU SA
DANKOM RANČIĆEMVR TRŽIŠTE U SRBIJI
IMA OGROMAN POTENCIJAL!

Upoznajte Danka Rančića, lead developera iz niškog Ingenious Studiosa koji nam je predstavio njihovu novu VR igru, Shopencraft's Magic Goods, sa kojom smo se prvi put susreli tokom Play!Con Winter 2024 konferencije. Razgovarali smo o razvoju igre, izazovima koje nosi kreiranje VR naslova, domaćoj gejming sceni, ali i o tome kako izgleda voditi prodavnicu punu čarobnih napitaka, magičnih predmeta i... vrlo specifičnih mušterija!

Dobrodošao Danko! Šta se promenilo u okviru Ingenious Studiosa od našeg prethodnog razgovora na Play!Con Winter 2024 konferenciji?

Danko: Pre svega, Shopencraft's Magic Goods je u tom periodu bio udaljen samo mesec dana od izlaska. Release je prošao po planu, tako da je igra bila uključena u prazničnu rasprodaju na Steamu. Tokom 2025. godine, imali smo nekoliko content apdejta. Pre par nedelja smo izbacili poslednji peč, tako da sada stavljamo mašnu na Shopencraft's Magic Goods i već prelazimo na sledeću igru.

Reci nam nešto o sebi i o Shopencraft's Magic Goods.

Danko: Po struci sam softverski inženjer, a u srcu sam štreberčina. Volim sve štreberske stvari kao što su Star Wars, Gospodar Prstenova, Hari Potter i slično. Nekoliko godina sam se bavio web developmentom, da bih nakon toga prešao u gejming. Danas sam CEO Ingenious Studiosa, ali se i dalje bavim developmentom. Studio je iz Niša i postoji već šest godina, ali je veći deo vremena funkcionisao kao grana naše roditeljske firme. Tek smo se



Zašto ste se za prvi projekat baš odlučili za VR igru?

Danko: Kao mali studio, shvatili smo da treba da gađamo neku nišu kako bismo dostigli nekakav komercijalni uspeh. Manji timovi obično kreću od poznatih žanrova, ali indie scena je trenutno prezasićena tim stvarima. Zbog toga smo odabrali VR, iako smo u početku imali manjak iskustva sa istim.

VR igre su posebno pipave. Gde ste najviše zapeli u realizaciji vaše vizije?

2024. godine odvojili kao nezavistan entitet, tako da smo promenili način rada. Pre smo više bili fokusirani na outsourcing, a sada polako prelazimo na autorske projekte. Tim trenutno ima 16 članova, koji su veoma svestrani u kontekstu industrije.

Shopencraft's Magic Goods je simulacija vođenja prodavnice u fantasy svetu. Igrači imaju zadatak da usluže mušterije, koje najčešće traže stvari koje je prethodno potrebno krotovati, kao što su napici i oružja. VR igre generalno imaju ograničeno kretanje, tako da smo za prvu igru želeli da napravimo nešto više cozy, gde je igraču sve na dohvata ruke. Tokom razvoja smo bili inspirisani epskom fantastikom jer nam je to neka zona komfora, a iz gejmplaj aspekta delimično smo pozajmili osnovni koncept iz igre Potion Craft.

Danko: Kod prilagođavanja interfejsa. Proces je skroz drugačiji u odnosu na klasične igre, gde imate canvas koji je praktično zalepljen na ekran, a svet koji gledamo je iza njega. To je okej za flat igre, ne moraju biti 2D po grafici nego je bitno da se igraju na 2D ekranu. U VR igrama to ne funkcioniše i mnogo je komplikovanije i izazovnije prikazati tooltip tako da ga ne zaklanja neki drugi objekat. Ako imamo recimo neki tutorial pop-up, ja moram da se osiguram da sam ga prikazao tako da ga igrač vidi. Ovaj i još gomila primera nas uvode u neku totalno drugu dimenziju problema u odnosu na flat igre, ali sada smo već ušli u štos kao tim i mogu da kažem da sam jako zadovoljan. U narednim projektima nećemo morati da gubimo vreme na taj tehnički aspekt.



Da li ste morali posebno da prilagodite igru igračima mlađih uzrasta?

Danko: Što se tematike tiče, Shopencraft je zaista za sve uzraste. Mnoga deca su isprobala igru i jako im se dopala, ali nam se vremenom iskristalisalo da im je jako teško da zgrabe neke elemente koji su prosto fizički previsoko. Na primer ako žele da uzmu cvet koji treba da se iseče i kasnije iskoristi za napitak, deca najčešće moraju da se propnu na prste ili da skoče da bi im to pošlo za rukom. Imali smo i suprotnu situaciju gde igrač koji je previsok mora da se saginje da bi zgrabio nešto sa pulta. Zbog toga smo dodali posebnu opciju koja igračima omogućava da slobodno podese visinu igre.



Na kojim platformama je dostupan Shopencraft?

Danko: Pošto je Shopencraft isključivo VR naslov, može da se igra samo na VR konzolama. Platforme koje podržavamo su Meta, PICO i Steam. Na Meta platformi može da se igra na bilo kom Meta, odnosno Oculus uređaju (Oculus Quest 2, Meta Quest 3, Meta Quest 3S), dok na Steamu možete povezati bilo koji VR uređaj.

Podelio bih jednu zanimljivost vezanu za PICO, inače kinesku platformu. Naime, zbog ugovorne obaveze sa proizvođačem, nije nam dozvoljeno da ubacujemo easter eggove u igru. Time verovatno žele da spreče skrivene, subverzivne poruke koje mogu da se proguraju kao easter egg.



Pominjao si naredne projekte. Da li možeš da otkriješ o kakvim projektima je reč?

Danko: Trenutno smo fokusirani baš na nastavak Shopencrafta. Gejملهj će biti sličan, takođe u VR-u, s tim što će tematika biti drugačija - prvi deo je bio u stilu epske fantastike, dok je nastavak više inspirisan naučnom fantastikom (radni naziv je Shopencraft's Space Adventure). Želimo da osnovni gejملهj ostane isti, ali da igru prebacimo u drugačiji setting i pokušamo da implementiramo neke nove, interesanije i ambicioznije ideje. U originalu upravljamo jednom radnjom, dok u Space Adventure planiramo putujuću prodavnicu koja uslužuje mušterije na raznim planetama.



Kako ti vidiš budućnost VR igara?

Danko: VR je tržište u usponu. Rekao bih da je u Americi trenutno najpopularniji, dok je u Evropi i ostatku sveta pomalo niša. Problem je što su VR uređaji skupi, a u isto vreme su specijalizovani samo za jednu stvar. Većina igrača bi za te pare radije kupila PlayStation jer zna da će tamo pronaći igre koje će im se sigurno svideti, nego da rizikuju sa nečime što im se na duže staze možda neće toliko dopasti. Tek dolaze generacije koje će odrastati uz VR.

Na sreću, tržište VR igara je postalo dosta otvorenije od avgusta 2024. godine. Sve ranije igre su prvo morale da prođu Metinu strogu proveru da bi uopšte bile puštene u prodaju, ali sada maltene bilo ko može da objavi VR igru. Ako danas pošaljem igru na review izaći će za dve nedelje, a ne za dve godine kao ranije. Međutim, ako je tvoja VR igra ranije bila odobrena, to najčešće

znači da će biti uspešna, dok sada, zbog ogromne konkurencije, morate više da uložite u marketing i druge strategije. Osim nas, ja znam samo za tri-četiri kompanije koje se bave VR-om u Srbiji, od kojih je samo jedan gejming studio (Flat Hill Games iz Vršca). Iako VR ovde još nije popularan kao u ostatku Evrope, mislim da domaća scena ima ogroman potencijal, ali moramo jedni druge da potpo- mažemo.

Sve u svemu, VR dosta napreduje i za pet do šest godina možda čak dostigne nivo današnjeg mobile tržišta.

Da li imaš neki omiljeni žanr?

Danko: RPG bez konkurencije. Top tri igre bi bile Jade Empire, Mass Effect 2 i Baldur's Gate 3. Voleo bih da jednog dana napravimo RPG igru, ali pošto je žanr izuzetno kompleksan, mislim da još nismo na tom nivou.

SRPSKA PUBG MOBILE REPREZENTACIJE IDE NA SVETSKI ŠAMPIONAT!

Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) sa ponosom predstavlja PUBG Mobile reprezentaciju Srbije, koju čine Vladimir "BISKE" Biševac, Aleksandar "Coat77" Cvijanović, Marko "MAKŠA999" Makša i Marko Antoni "Melaz" Melas. Ovi momci će braniti boje naše zemlje na 17. Svetskom Esports Šampionatu, koji organizuje Međunarodna Esports Federacija (IESF).

U petak, 13. juna održala se završna faza regionalnih PUBG Mobile kvalifikacija za Svetski Esports Šampionat. Srbija je dokazala da je među najboljim timovima Evrope i time ostvarila plasman na finalni događaj. Plasman za svetsko prvenstvo je bio rezervisan za samo pet timova!



Srbija je ušla u treću, top 16 fazu kao 12. ekipa na tabeli. Naši reprezentativci su igrali odmereno i staloženo, ali je bilo jasno da još nisu pokazali svoj pun potencijal.

Poslednja faza se sastojala iz šest mečeva, gde smo se za dalji plasman takmičili sa još 15 evropskih reprezentacija: Češkom, Moldavijom, Azerbejdžanom, Rumunijom, Crnom Gorom, Gruzijom, Letonijom, Francuskom, Belorusijom, Mađarskom, Litvanijom, Španijom, Poljskom, Nemačkom i Hrvatskom. Startovali smo od nule, jer je prethodni skor bio kompletno resetovan.

Poslednja faza se sastojala iz šest mečeva, gde smo se za dalji plasman takmičili sa još 15 evropskih reprezentacija: Češkom, Moldavijom, Azerbejdžanom, Rumunijom, Crnom Gorom, Gruzijom, Letonijom, Francuskom, Belorusijom, Mađarskom, Litvanijom, Španijom, Poljskom, Nemačkom i Hrvatskom. Startovali smo od nule, jer je prethodni skor bio kompletno resetovan.



Srbija je startovala sa tri uzastopne pobede i 33 fraga, što nam je omogućilo da odmah zauzmemo prvu poziciju na tabeli, i to sa solidnim vođstvom. U preostalim rundama smo zauzeli 8, 6. i 7. mesto, što je bilo i više nego dovoljno da ostanemo u top 5. Kvalifikacije smo završili na 2. mestu i plasirali se na IESF šampionat, a pored Srbije na svetsko prvenstvo idu i Rumunija, Crna Gora, Belorusija i Azerbejdžan.

Srpska PUBG Mobile reprezentacija je prošlogodišnje IESF šampionate završavala na sredini tabele. Iako tada nismo dostigli željeni rezultat, naši momci su pokazali neverovatan potencijal i sigurni smo da će ove godine biti uspešniji. Iskustvo ipak dolazi sa godinama, odnosno sa vrednim radom i intenzivnim takmičenjima. Iako su veoma mladi, naši reprezentativci su već nastupali za profesionalne ekipe, tako da u tom smislu već imaju solidnu prednost.

Ciklus regionalnih kvalifikacija za Svetski Esports Šampionat je završen, a pored naše PUBG Mobile reprezentacije, na glavnom događaju će se takmičiti i predstavnik Srbije za eFootball, Marko "Roksa" Roksić. Trenutno nam nije poznata lokacija, niti datum održavanja IESF prvenstva.

VODIČ KROZ ISTORIJU VIDEO IGARA

Redakcija Play!Zine magazina vam ponosno predstavlja *Vodič kroz istoriju video igara*, zbirku prva četiri izdanja Play!Retro specijala. Pridružite nam se na ovom uzbudljivom putovanju dok istražujemo korene gejminga, uspon industrije video igara i njen uticaj na razvoj tehnologije i kulture.

Vodič kroz istoriju video igara pokriva četiri jedinstvena razdoblja. Prvo ćemo posetiti Staro doba (1940–1976), period kada su računari tek bili u povoju, a koncept video igara i dalje neistražen. Upoznaćemo se prvom komercijalnom kućnom konzolom i mnogim arkadama, uključujući Atarijev Pong.

Naša sledeća stanica je Zlatna era (1977–1983), važna prekretnica za industriju video igara i epoha koja je iznedrila neke od najvećih velikana gejminga, kao što su Space Invaders, Pac-Man, Atari 2600, Commodore 64 i mnogi drugi. Nakon sumraka Zlatne ere i velikog kraha koji je doveo gejming do ivice propasti, industrija je doživela potpuni oporavak u periodu koji je usledio – Gejming renesansi (1984–1989). Za ovaj oporavak je dobrim delom zaslužna kompanija Nintendo, njena nova konzola i naravno Super Mario, koji su osvojili srca gejmera širom sveta.

Naša pustolovina se završava sredinom devedesetih godina u Eri inovacija (1990–1995), kada su video igre prelazile iz 2D u 3D svetove, otvarajući vrata za potpuno nove avanture. Zahvaljujući razvoju revolucionarnih tehnologija, u ovom periodu su nastali novi, do tada neviđeni žanrovi u svetu gejminga, dok su mnoge legendarne franšize ugledale svetlost dana, uključujući Doom, Sonic the Hedgehog, Warcraft i druge. Ne smemo da zaboravimo na kompanije koje su nastale u ovo vreme, zahvaljujući kojima su video igre postale jedan od najpopularnijih, ali i najprofitabilnijih medija na celom svetu.

Ovaj vodič nije obično nostalgичno putovanje u prošlost, već podsetnik na to koliko su video igre uticale na svet oko nas.

Vodič kroz istoriju video igara možete poručiti putem Rekt Shop prodavnice.



NAJISPLATIVIJE GAMING PRETPLATE U 2025: GAME PASS, PS PLUS ILI NETFLIX GAMES?



Autor: Milan Janković

Od prašnjavih kertridža i šarenih kutija sa diskovima, gejming je evoluirao do digitalnog švedskog stola – stotine igara dostupne na klik za fiksnu mesečnu naknadu. Dobrodošli u eru gejming pretplata, gde posedovanje igara sve više ustupa mesto “rentiranju” pristupa ogromnim bibliotekama. Zvuči sjajno, ali kao i kod svakog pretrpanog stola, preveliki izbor može izazvati glavobolju i opterećenje za novčanik.

U digitalnom ringu 2025. godine, glavni borci su Microsoftov Xbox Game Pass, Sonijev PlayStation Plus i neočekivani takmac, Netflix Games, koji iz sveta serija hrabro korača u gejming, primarno na mobilnim platformama.

Koja od ovih pretplata zaista nudi najviše za uloženi novac? Kome je namenjen Game Pass, kome PS Plus, a ko će se pronaći uz Netflixove igre? U narednom tekstu, detaljno ćemo analizirati svaku uslugu – biblioteke, cene, prednosti i mane – kako bismo vam pomogli da odaberete onu pravu za vaš gejmerski apetit i budžet.

MICROSOFTOV ADUT: GAME PASS

Ako postoji ime koje je postalo praktično sinonim za gejming pretplate, onda je to bez sumnje Microsoftov Xbox Game Pass. Lansiran kao ambiciozan projekat, a danas prava aždaja koja guta konkurenciju ali i naš novac, Game Pass je definitivno postavio određene standarde u modernom gejmingu. U 2025. godini, ovaj servis nije samo sazeo, već je postao centar Xbox ekosistema, nudeći vrednost koja se, na prvi pogled, čini gotovo ne-

realnom. Ali, da li je baš sve tako bajno?

Game Pass za konzole: Namenjen vlasnicima Xbox Series X/S i Xbox One konzola. Nudi pristup ogromnoj biblioteci igara za preuzimanje i igranje na konzoli.

PC Game Pass: Specijalno skrojen za PC gejmere. Donosi pristup stotinama igara optimizovanih za Windows, uključujući mnoge naslove koji su ekskluzivni za PC ili imaju



posebne PC verzije. Xbox Game Pass cena za PC je 950 dinara mesečno, s tim da prvih 14 dana plaćate 110 dinara ukoliko niste ranije koristili ovu pretplatu.

Game Pass Ultimate: Pravi dragulj Microsoftove ponude i, ruku na srce, opcija koja privlači najviše pažnje. Ultimate objedinjuje sve: Game Pass za konzole, PC Game Pass, pristup EA Play katalogu na obe platforme i Xbox Cloud Gaming (xCloud), opciju koja omogućava strimovanje velikog broja Game Pass naslova na konzolama, PC-u, telefonima, tabletima, pa čak i nekim pametnim televizorima. Zamislite da započnete novi save u Starfieldu na svom Xboxu, nastavite na laptopu tokom pauze za ručak i završite misiju na telefonu dok čekate u redu u pošti. To je moć koju Ultimate nudi po ceni od oko 20 dolara.

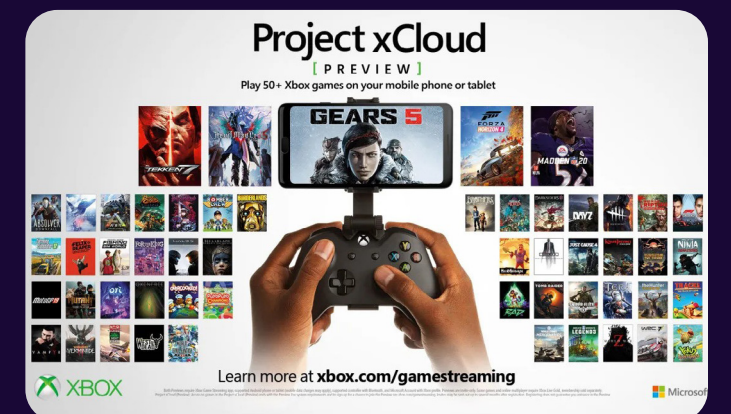
Glavni adut Game Pass-a oduvek je bio njegova pozamašna ponuda. Stotine igara! Od najnovijih AAA blokastera od Microsoftovih first-party studija koji stižu na servis na dan izlaska, do širokog spektra third-party hitova, sjajnih indie igara i ponekog starijeg klasika. Ponuda je takođe solidna po pitanju žanrova – pucačine, RPG-ovi, strategije, simulacije, sportske igre, avanture, horori... šta god vam srce ište, verovatno ćete pronaći.

Činjenica da Microsoft svoje najveće hitove, poput igara iz The Elder Scrolls, Fallout i Call of Duty serijala, stavlja na Game Pass od prvog dana je apsolutno neverovatna. Nema više čekanja na popuste ili kupovine po punoj ceni od 70+ evra. Dodajte na to i stalni priliv kvalitetnih third-party naslova, često takođe dostupnih od samog starta, i jasno je zašto Game Pass deluje kao ponuda koja se ne odbija. EA Play donosi još naslova poput FIFA/EA Sports FC, Battlefield, Mass Effect i druge, dopunjujući već impresivan katalog.



Xbox Cloud Gaming, kao deo Ultimate paketa, do 2025. je značajno napredovao. Dostupnost servera je poboljšana, latencija smanjena, a broj podržanih uređaja se proširio. Mogućnost da igrate grafički zahtevne igre na uređajima koji inače ne bi mogli da ih pokrenu je fantastična. Igranje na telefonu uz pomoć kontrolera ili čak (za neke igre) preko touch kontrola je postalo sasvim solidno iskustvo. Naravno, za najbolje rezultate i dalje je potrebna stabilna i brza internet konekcija, a kvalitet slike ponekad može varirati, ali napredak je evidentan.

Game Pass nudi neverovatnu vrednost za uloženi novac – za cenu jedne ili dve nove igre godišnje, dobijate pristup stotinama. Ako uzmemo u obzir sve dodatne pogodnosti koje smo naveli, popularnost ovog servisa ne bi trebalo da vas iznenadi. Međutim ako malo šire sagledate celu sliku, primetićete da Game Pass nije savršen.



Kao i kod Netflix-a, licence ističu i igre bivaju uklonjene iz biblioteke. Ako ste baš usred neke igre koja odlazi sa platforme, to može biti prilično iritantno, iako Microsoft obično najavi odlazak igara unapred i ponudi popust za kupovinu. Iako nudi mnogo, ako ne koristite sve njegove beneficije (npr. igrate samo na PC-u i ne treba vam cloud ili online za konzole), možda plaćate za nešto što vam nije neophodno. S druge strane, preveliki ponekad izbor može dovesti do toga da više vremena provedete birajući šta da igrate nego igrajući. Klasična boljka modernog doba!

Za kraj moramo da istaknemo da je osećaj posedovanja igre i dalje bitan za mnoge gejmere. Sa Game Pass-om, kada pretplata istekne, gubite pristup igrama (osim ako ih kasnije niste kupili).

PLAYSTATION UZVRAĆA UDARAC: PS PLUS



Dok je Microsoft sa Game Pass-om igrao na kartu kvantiteta i "day one" pristupa svojim najvećim hitovima, Sony je sa svojim redizajniranim PlayStation Plus servisom zauzeo nešto drugačiji, reklo bi se, oprezniji pristup. Godinama je PS Plus bio sinonim za online multiplayer na PlayStation konzolama, uz šaku besplatnih mesečnih igara kao lep bonus. Međutim, suočen sa rastućom dominacijom Game Pass-a, Sony je morao da zasuče rukave i ponudi nešto više. U 2025. godini, PS Plus je višeslojni servis koji pokušava da spoji staru slavu sa novim ambicijama, ciljajući na kvalitet i pažljivu selekciju, ali da li je to dovoljno da parira Microsoftovoj mašineriji?

Sony je svoju PS Plus ponudu podelio na tri glavna nivoa, kako bi korisnicima pružio fleksibilnost, ali i, budimo iskreni, da bi pokušao da izvuče maksimum iz različitih segmenata tržišta.

PlayStation Plus Essential: Ovo je naslednik starog, dobro poznatog PS Plus-a. Glavne beneficije su pristup online multiplayeru, dve do tri mesečne igre koje možete preuzeti i igrati dok god ste pretplaćeni, ekskluzivni popusti na PlayStation Store-u i cloud storage. Suštinski, osnova za svakog PlayStation igrača koji želi da igra online i povremeno ugrabi neku besplatnu igru.

PlayStation Plus Extra: Pored svega što nudi Essential tier, Extra dodaje pristup obimnom katalogu od nekoliko stotina PS4 i PS5 igara koje možete preuzimati i igrati. Ovaj katalog uključuje mnoge Sonijeve first-party hitove (mada ne obavezno od prvog dana izlaska), kao i veliki broj kvalitetnih third-party naslova. Ovo je Sonijev direktan odgovor na Game Pass-ovu biblioteku, fokusirajući se možda manje na apsolutni broj, a više na probrani kvalitet.

PlayStation Plus Premium (ili Deluxe u regionima bez cloud streaminga): Najviši i najskuplji tier. Na sve iz Essential i Extra paketa, Premium dodaje još nekoliko ključnih stvari:

Katalog klasičnih igara: Pristup odabranim igrama sa originalnog PlayStationa, PS2, PSP-a, pa čak i remasterizovanim PS3 naslovima. Igre sa starijih konzola su uglavnom dostupne za preuzimanje, dok su PS3 igre (zbog specifične arhitekture te konzole) često dostupne samo putem cloud streaminga.

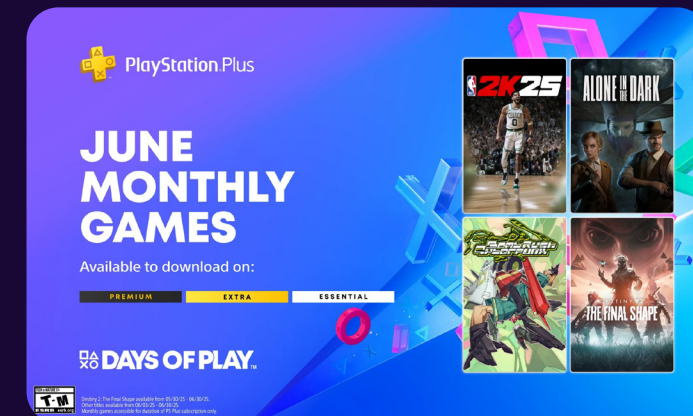
PlayStation.Plus Comparison of game catalog availability across various tiers (Note - Deluxe tier is the top tier in countries without game streaming)			
ESSENTIAL	EXTRA	DELUXE	PREMIUM
No access to the new catalog.	PS4 & PS5 Game Catalog from PlayStation Studios and Third Party Partners (Includes new Ubisoft+ Classics catalog of 27 titles at launch, to grow to 50 by end of 2022)	PS4 & PS5 Game Catalog from PlayStation Studios and Third Party Partners (Includes new Ubisoft+ Classics catalog of 27 titles at launch, to grow to 50 by end of 2022)	PS4 & PS5 Game Catalog from PlayStation Studios and Third Party Partners (Includes new Ubisoft+ Classics catalog of 27 titles at launch, to grow to 50 by end of 2022)
		Classic Games Catalog - Original PlayStation, PSP and Remasters from PlayStation Studios and Third Party Partners	Classic Games Catalog - Original PlayStation, PSP and Remasters from PlayStation Studios and Third Party Partners
		Time-Limited Game Trials	Time-Limited Game Trials
			Original PS3 Games Catalog (via streaming)

Cloud Streaming (za PS3, PS4, PS5 i klasične igre): Mogućnost strimovanja velikog broja igara iz Extra i Premium kataloga, uključujući i neke PS5 naslove, na PS5, PS4 i PC. Ovo je Sonijev odgovor na xCloud, mada je istorijski bio malo sporiji u ekspanziji i sa nešto promenljivijim performansama u zavisnosti od regiona i igre.

Probne verzije igara (Game Trials): Mogućnost da isprobate neke nove AAA igre na ograničeno vreme pre nego što odlučite da li ćete ih kupiti. Zgodna opcija, ali ne i zamena za "day one" pristup.

Sony Pictures Core (ranije Bravia Core): U nekim regionima, Premium pretplatnici dobijaju pristup katalogu filmova Sony Pictures studija, što je zanimljiv dodatak van gejminga.

Dok se Game Pass često diči brojem igara koje nudi, PS Plus Extra i Premium se trude da naglase kvalitet i pažljivo odabranu selekciju. Sonijevi first-party studiji (Naughty Dog, Insomniac, Santa Monica Studio, Sucker Punch, Guerrilla Games) su poznati po vrhunskim, narativno bogatim i tehnički impresivnim igrama. Mnogi od ovih hitova, poput The Last of Us Part I/II, God of War Ragnarök, Horizon Forbidden West, Spider-Man, Returnal i Ratchet & Clank: Rift Apart, nalaze se u Extra katalogu, mada obično sa zakašnjenjem od nekoliko meseci do godinu dana (ili više) nakon inicijalnog izlaska.



Sonijev stav je da plasiranje njihovih najvećih AAA igara na servis od prvog dana ne bi bilo finansijski održivo i da bi moglo da ugrozi kvalitet budućih projekata. Ovo je suprotan pristup kojim se vodi Microsoft.

Sony je bio jedan od pionira cloud gejminga sa PlayStation Now servisom, koji je kasnije integrisan u PS Plus Premium. Do 2025. godine, Sonijev cloud streaming je napredovao, nudeći bolju rezoluciju (do 4K za neke PS5 igre), stabilnije performanse i širu regionalnu pokrivenost. Mogućnost strimovanja PS5 igara na PS5 konzoli (radi uštede prostora) ili na PC-u je dobrodošla. Ipak, u poređenju sa Microsoftovim xCloud-om, Sonijev servis je često delovao kao da kaska korak iza, bilo po pitanju dostupnosti na različitim uređajima (mobilni streaming je tek nedavno počeo ozbiljnije da se razvija) ili po pitanju dodavanja novih naslova za streaming.

Već smo pomenuli da Sony baca veliki fokus na svoje čuvene ekskluzive. Međutim najveća zamerka u poređenju sa Game Pass-om tiče se činjenice da PS Plus nema "day one" opciju za AAA igre – morate čekati (i često dodatno platiti) da biste igrali najnovije PlayStation hitove. Još jedna mana se tiče kataloga klasičnih igara – iako je ovo dobra ideja, izbor igara je i dalje relativno skroman u poređenju sa bogatom istorijom PlayStationa, a neke emulacije nisu idealne.

PlayStation Plus u 2025. godini predstavlja snažnu, ali drugačiju ponudu u odnosu na Game Pass. Sony igra na kartu kvaliteta svojih studija i pažljivije selekcije, umesto na puki kvantitet i "day one" dostupnost svega. Za mnoge PlayStation fanove, ovo je i dalje nezaobilazna pretplata, ali da li je najisplativija? To zavisi od vaših prioriteta.

NETFLIXOV IZLET U GEJMING

Kada pomislite na Netflix, prva asocijacija su verovatno filmovi i bindžovanje serija. Međutim, poslednjih nekoliko godina, ova platforma je počela da gradi svoje prisustvo i u svetu video igara. Netflix Games, lansirao kao dodatna vrednost za postojeće pretplatnike, u 2025. godini više nije samo simpatičan eksperiment, već ozbiljan pokušaj da se zagriže deo gejming kolača. Ali da li je ova ponuda dovoljno jaka da stane rame uz rame sa posvećenim gejming servisima poput Game Pass i PS Plus, ili je i dalje samo "usputna stanica" za Netflix korisnike?

Pristupačnost je ključna reč kada je reč o Netflix Games. Igre su dostupne direktno kroz postojeću Netflix mobilnu aplikaciju (za Android i iOS uređaje). Nema posebnih pretplata, nema dodatnih troškova. Ako ste Netflix pretplatnik, automatski imate pristup celokupnoj biblioteci igara. Samo pronađete sekciju sa igrama, odaberete naslov, preuzmete ga (igre se instaliraju kao zasebne aplikacije, ali se pokreću i upravljaju kroz Netflix interfejs) i igrate.

Najvažnija karakteristika, i ono što Netflix stalno ističe, jeste da su sve igre bez reklama i bez ikakvih mikrotransakcija ili dodatnih plaćanja unutar igre. U današnjem svetu mobilnog gejminga, gde su "free-to-play" igre često krcate agresivnom monetizacijom, ovo je pravo osveženje i veliki plus za korisničko iskustvo.

U početku, Netflixova ponuda igara bila je skromna i uglavnom fokusirana na jednostavnije, casual naslove i igre zasnovane na njihovim popularnim serijama i filmovima, poput Stranger Things igara. Međutim, do 2025. godine, biblioteka je značajno porasla i postala raznovrsnija. Netflix je očigledno investirao u gejming, akvizirajući nekoliko talentovanih razvojnih studija, kao što su Night School Studio, Oxenfree, Next Games i Spry Fox, i sklapajući partnerstva za ekskluzivne mobilne verzije poznatih indie hitova i originalnih naslova.



PS Plus (Extra/Premium) poseduje manji katalog od Game Pass-a, ali sa jakim fokusom na kvalitet, posebno Sonijeve ekskluzive (ali sa zakašnjenjem). Katalog klasičnih igara je lep dodatak za Premium, ali bi mogao biti bogatiji.

Netflix Games: Apsolutni pobednik kada je cena u pitanju, jer je tehnički besplatan ako ste već Netflix pretplatnik. Vrednost koju dodaje postojećoj pretplati, posebno sa rastućim kvalitetom igara bez reklama i mikrotransakcija, zaista je izuzetna. Međutim, sam po sebi (još uvek) nije

dovoljan da zameni posvećeni gejming servis za hardcore igrače. Netflix Games igre su trenutno dostupne samo za mobilne uređaje (Android, iOS). Potencijalno širenje na TV i druge platforme putem clouda je velika nepoznanica koja bi mogla promeniti igru.

Netflix Games poseduje najmanju biblioteku, ali ona raste i nudi sve više kvalitetnih indie i mobilnih naslova. Unikatna ponuda zbog fokusa na mobilne uređaje i odsustva monetizacije unutar igara.



GAME PASS VS. PS PLUS VS. NETFLIX GAMES KO NUDI NAJVIŠE ZA VAŠ NOVAC?

Nakon što smo detaljno pročešljali svakog od naših takmičara, vreme je da vidimo ko zaista nudi najbolji paket u 2025. godini. Ovo nije lako poređenje, jer svaki servis cilja donekle drugačiju publiku i ima svoje jedinstvene adute.

Game Pass (Ultimate): Obično najskuplja pojedinačna opcija ako gledamo najviši tier, ali s obzirom na to da objedinjuje PC, konzolni pristup, EA Play, online multiplayer (Xbox Gold) i cloud gaming, mnogi će reći da nudi apsolutno najveću vrednost za uloženi novac, posebno ako posedujete i Xbox i PC. "Day one" pristup first-party igrama je ogroman faktor uštede za one koji kupuju nove igre. Game Pass igre su dostupne za Xbox konzole, PC, i putem clouda na mnoštvu uređaja (telefoni, tableti, neki pametni televizori, browseri).

PlayStation igrača koji traže veliku biblioteku igara, dok je Essential osnovna ulaznica za online igranje. PS Plus igre su dostupne primarno za PlayStation konzole (PS4, PS5), a cloud streaming (Premium) omogućava igranje i na PC-u za odabrane naslove.

PS Plus (Extra/Premium) poseduje manji katalog od Game Pass-a, ali sa jakim fokusom na kvalitet, posebno Sonijeve ekskluzive (ali sa zakašnjenjem). Katalog klasičnih igara je lep dodatak za Premium, ali bi mogao biti bogatiji.

Netflix Games: Apsolutni pobednik kada je cena u pitanju, jer je tehnički besplatan ako ste već Netflix pretplatnik. Vrednost koju dodaje postojećoj pretplati, posebno sa rastućim kvalitetom igara bez reklama i mikrotransakci-



Game Pass je apsolutni šampion kvantiteta. Stotine igara, "day one" first-party i neki third-party naslovi. Ogromna žanrovska raznovrsnost. Kvalitet varira, ali generalno je visok, posebno sa akvizicijama Bethesde i Activision Blizzarda.

PS Plus (Premium): Takođe nije jeftin u svom najvišem tieru. Nudi kvalitetan katalog, klasike i cloud, ali nedostatak "day one" Sonijevih AAA hitova umanjuje percipiranu vrednost u poređenju sa Game Pass Ultimate-om za neke igrače. Extra tier je verovatno omiljen za većinu

ja, zaista je izuzetna. Međutim, sam po sebi (još uvek) nije dovoljan da zameni posvećeni gejming servis za hardcore igrače. Netflix Games igre su trenutno dostupne samo za mobilne uređaje (Android, iOS). Potencijalno širenje na TV i druge platforme putem clouda je velika nepoznanica koja bi mogla promeniti igru.

Netflix Games poseduje najmanju biblioteku, ali ona raste i nudi sve više kvalitetnih indie i mobilnih naslova. Unikatna ponuda zbog fokusa na mobilne uređaje i odsustva monetizacije unutar igara.

FINALNI SKOR I LIČNI FAVORIT

Pročešljali smo Xbox Game Pass, PlayStation Plus i Netflix Games uzduž i popreko, analizirajući njihove biblioteke, cene, prednosti i mane.

Ako bih morao da izaberem jednu "generalno najisplativiju" pretplatu za najširi krug gejmera koji poseduju relevantne platforme, Xbox Game Pass Ultimate bi verovatno odneo pobjedu zbog svoje sveobuhvatnosti i "day one" ponude – jednostavno nudi previše toga na previše platformi.

Međutim, ovo je moj subjektivni utisak. Ako ste zakleti PlayStation fan, PS Plus Extra ili Premium će vam verovatno biti isplativiji. Ako ste prevashodno mobilni gejmer i već imate Netflix, onda je Netflix Games bez premca.

Stellar BLADE™

Autor: Igor Totić

DOBRA IGRA, JOŠ BOLJI PORT

Nešto mi je skrenulo pažnju, o čemu smo beše pričali? A da, Stellar Blade PC port. Odličan je. Hvala što se prisustvovali mom TED predavanju, komplementarne skinove možete pokupiti na izlazu.

Šalu i pogled na stranu, ovo je možda najbolji PC port Sonijevih igara do sada. Možda čak i najbolji konzolni

port ikada što se tiče tehničkih em unapređenja, em performansi.

Za one koji ne znaju, Stellar Blade je akcija iz trećeg lica koja je dosta pozajmila tematiku iz Nier Automata ali je zabiberena sa svojim ličnim stilom. Vi ste u ulozi Eve, ratnice sedme vazdušne jedinice koja je deo napada

na Zemlju koja je okupirana od strane, na prvi pogled, vanzemaljskih organizama zvanih Naytibe. Pošto invazija kreće po zlu i Naytibe uspevaju da se odbrane od najvećeg dela napada, Eve ostaje sama na zemlji gde je spašava Adam, žitelj poslednjeg ljudskog grada Xion-a. Na Eve je sada da pokuša na sve načine da pomogne čovečanstvu a i žiteljima Xion-a, a prvi korak je da pronađe Alfa Naytibu koja je odgovorna za komandovanje svih ostalih i time spasi Zemlju.



OVO JE MOŽDA NAJBOLJI KONZOLNI PORT IKADA

Ovo je jako širok opis priče i ne bih išao dalje od toga. Kako se odvija, priča je na prvi pogled vrlo originalna, pod uslovom da niste igrali Nier igre (pogotovo Automatu). Ako jeste, većina stvari će vam se činiti jako sličnim ili potpuno istim. Ovo nije ni čudno jer developeri nisu krili da su veliku inspiraciju uzeli od Joko Taroa, tvorca Nier (to jest Drakengard, komplikovano je) serijala. Toliko ima inspiracije da su uradili i veliku in-game kolaboraciju sa Nier univerzumom gde možete da otključate kostime i frizure iz Nier Automata igre.

Ali tu nisu stali. Developeri su takođe i tvorcii popularne igre za mobilne telefone Goddess of Victory: Nikke, pa su ubacili i zanimljivu među-kolaboraciju i sa ovom igrom. Ne znam kao se to ogleda u Nikke, ali u Stellar Blade imate skrivene lokacije koje mogu da vas ubace u mini-igre koje funkcionišu kao Nikke samo u Stellar Blade univerzumu. Ovo su kratke misije gde pucate na neprijatelje iza zaklona i treba što više da ih pobijete pre isteka vremena. Srećom, nije samo gubljenje vremena već dobijate jako korisne materijale za krafteding i ostale nagrade kao što su kostimi i frizure.

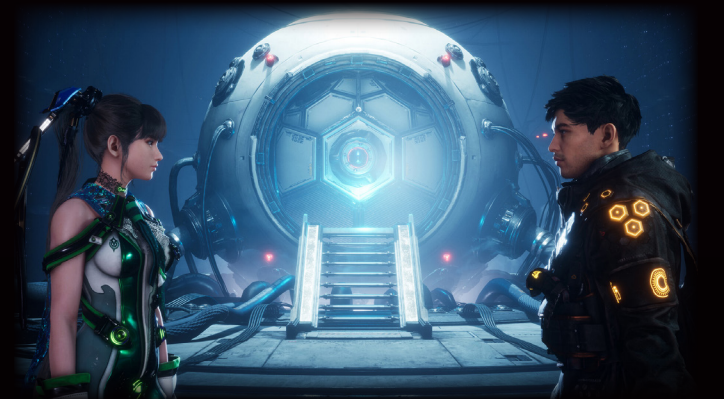
Pošto je kolega Milan u svojoj originalnoj recenziji rekao sve potrebno o igri, i skroz se slažem sa njim, ne želim da preprišem domaći. Zbog toga, ovde ćemo se fokusirati na PC performanse – spojler, sjajne su.



Imam sreće da se igram na relativno jakoj mašini (4080s, 7800X3D, 32GB RAM), ali većina portova se ne trudi da optimizuje svoje igre i oslanja se na nove AI tehnologije kao što su DLSS i FSR. Da ne spominjem igre čiji su PC portovi toliko pokvareni da zahtevaju ove tehnologije pri lansiranju same igre (tebe gledam Monster Hunter Wilds)!

Srećom, Shift Up je izbacio toliko dobar port da sam u jednom momentu isključio DLSS jer nije bio potreban. Igra na 1440p održava 144 FPS-a (imam 144hz monitor), a može još bolje. Moram da napomenem da je grafika podignuta na Ultra i to sa 4k teksturama. Čak i u najzauzetijim lokacijama, kao što je Xion, igra ne pada ispod 100 FPS-a. Ispratio sam i hardver dok igram i ni jedna komponenta se ne muči više nego što treba, što mi govori da su baš mnogo pažnje posvetili ovom portu.

Naravno, ne bi bila moja recenzija da ne spomenem Steam Deck. Shift Up je mislio i na nas, pa su dodali posebnu opciju optimizacije podešavanja baš za Steam Deck. Jednostavno sam izabrao SD opciju i igra se podesila da radi između 45 i 60 FPS-a. Da, frejmovi nisu super konzistentni i igra ne izgleda najoštrije, ali su žrtvovani delovi igre koji ne utiču toliko na gejملهj ali i dalje održavaju frej mrejt, osećaj i fluidnost igre. Zahvaljujući cloud saving opciji na Steamu, često sam menjao način igranja a i lokaciju i ni u jednom momentu nisam osetio da pravim velike kompromise, već sam trgovao mobilnost za lepšu igru, ali nikada gejملهj.



Review

Igra nativno podržava kontrole sa mišem i tastaturom i one rade kako treba. Svakako, ovu igru preporučujem da se igra na kontroleru jer je mnogo bolji doživljaj, pogotovo na DualSense. Sonijev novi kontroler ima adaptivne trigere kao i haptičke povratne informacije koje nisu bitne za gejmplaj, ali meni povećavaju imerziju jer se kontroler trudi da vam dodatno prenese igru. Testirao sam i XBOX kontroler koji isto radi bez ikakvog problema, čak se i ikonice u igri prilagođavaju u odnosu na to da li koristite ovaj ili Sonijev kontroler ili miš i tastaturu.



Od izlaska igre Helldivers 2, Sony je ograničio sve njihove buduće naslove tako da ne mogu da se pojavljuju u zemljama koje nemaju podršku za PSN naloge. Ovo je značilo da u Srbiji nismo mogli da kupimo God of War Ragnarok, Last of Us igre, Horizon remaster, Ghost of Tsushima i druge. Shift Up je nekako uspeo da natera Sony da dopusti da Stellar Blade nema ova PSN ograničenja i srećom možemo da je kupimo u Srbiji. Ovo je izgleda izazvalo lavinu jer su prodali već veliku količinu primeraka (preko milion) i time je Sony shvatio da ako zabrane polovini sveta da kupuje njihove igre, prodaće manje primeraka. Od danas, sve Sonijeve igre (sem Ghost of Tsushima za sad) mogu napokon da se kupe na Steamu i mislim da treba da se zahvalimo ekipi iz Shift Up-a za ovu inicijativu.

Ja preporučujem ovu igru iz dve perspektive. Stellar Blade je zabavna i izazovna igra sa interesantnom pričom i prelepom protagonistkinjom, ali je i sjajan PC port koji treba podržati. Što bi kolega Milan rekao, „Podržite ovu odličnu igru. Nastavak nije samo preko potreban. Nastavak je neophodan!“



RAZVOJNI TIM:
SHIFT UP Corporation

PLATFORME:
PS5, PC

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

CENA:
59,99€

OCENA

9

- ✓ Sjajan PC port
- ✓ Odlično radi na Steam Deck
- ✓ Fenomenalna igra

✗ Ljudi koji su igrali Nier Automata su već videli priču

Igru ustupio:
PlayStation

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 SUPER / AMD Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 75 GB

Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://lenovo.com/legion)

 Windows 11

Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo

Autor: Stefan Mitov Radojčić

STAR OVERDRIVE

BREATH OF THE SPACE!

Nije nimalo loše kada se već u prvih par minuta neke igre vidi čime je bio inspirisan razvojni tim pri izradi datog naslova. Pogotovu ako je ta inspiracija jedna od najboljih akcionih avantura ikada. Naravno, bitno je da developeri ubace nešto novo, nešto jedinstveno i zanimljivo u tu formulu kako ne bi napravili još jedan klon. U slučaju igre Star Overdrive, taj dodatni sastojak je hoverboard.

Tokom sasvim opuštenog putovanja po svemiru, naš glavni junak Bios iznenada dobija poruku upomoć od njegove nestale devojke Nous, koja je zarobljena na planeti Cebete već sedam godina nakon što su svi stanovnici nestali pod misterioznim okolnostima. No prilikom prilaska planeti, Bios biva napadnut i njegov brod se ruši. Sada je na vama da pronađete gde je Nous, istražite svaki kutak planete i otkrijete sve njene tajne.

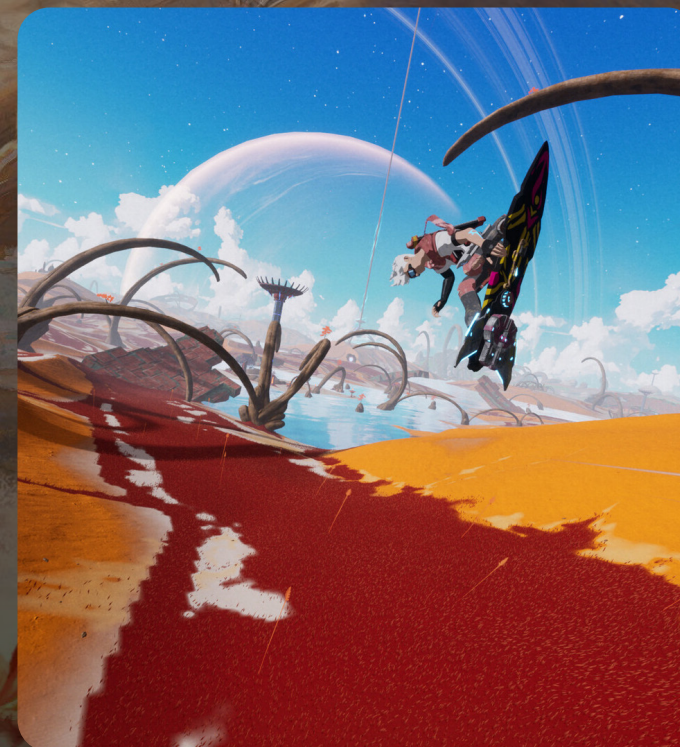
Gejmplaj i ceo duh igre će vas odmah podsetiti na Breath of the Wild sa sve momentom kada istrčavate iz ruševina svog broda kroz tunel i vidite spektakularan pejzaž sa visoke litice. Međutim, razvojni tim nije samo uzeo ceo dizajn i ideje iz BotW i kopirao u sci-fi setting. Uzeli su duh i dobar deo gejmplaj mehanika ali su takođe neke izbacili, zamenili ili dodali potpuno nove. Najveća novina jeste sam hoverboard oko koga će se vrteti i dobar deo priče.

Glavni metod istraživanja sveta, navigaciju i čak aktiviranje nekih mehanika je upravo vaša hoverboard daska. Izuzev momenata kada istražujete neku manju zonu ili rešavate zagonetke u istoj, putovaćete surfujući hoverboard-om. Sistem vožnje je dizajniran za akrobacije i skokove kako biste dobili dodatno ubrzanje i tako još brže prelazili mapu. Hoverboard takođe može biti unapređen, gde će dobar deo poboljšanja biti bitan za glavnog lika. I što je najprijetnije, svaki dodatak i



**GEJMPLEJ I CEO DUH IGRE
ĆE VAS ODMAH PODSETITI
NA BREATH OF THE WILD**

modifikacija će biti vidljivo prikazani na dasci. Sve delove možete ili naći ili sami napraviti od materijala i tako osigurati određeni kvalitet, a svako od unapređenja će imati veoma uočljiv uticaj na sam gejmplaj i vaše statistike, od brzine kretanja do jačine udaraca. Ostala unapređenja se odnose na samog Biosa i možete ih otključavati pomoću specijalnih skill poena iz posebnog menija. Druga bitna odlika gejmplaja je keytar instrument koji će, izuzev sviranja, služiti i za borbu i aktivaciju specijalnih sposobnosti, od pomeranja objekata do ispaljivanja projektila i drugog.



**NAJZANIMLJIVIJI DEO IGRE
JE VAŠ HOVERBOARD,
OKO KOGA ĆE SE VRTETI
I DOBAR DEO PRIČE**



Otključavanje novih sposobnosti i pronalaženje audio logova koje je Nous ostavila se vrši preko starih audio kaseti sa sve zvukom premotavanja, što mi se jako dopalo. Vidi se da je muzika važan lajtmotiv za Star Overdrive, ali čak i pored mogućnosti da se nađu posebne audio kasete sa pesmama koje možete puštati, razvojni tim nekako nije ušao dublje u implementaciju tog muzičkog aspekta igre.



Borba nije preterano izazovna osim ako protivnika nema previše i ako ne krenu da vas žongliraju u stun-lock animacije, ili jednostavno odbace sa litice u istom maniru. Igra vas doduše neće mnogo kažnjavati u tim momentima i možete se brzo vratiti da pokušate ponovo. Svaka zona će takođe imati nekog velikog crva ili pticu koju ćete morati da jurite na hoverboard-u, da se zakačite i onda napadnete. Kao i u Breath of the Wild, imaćete tamnice gde ćete dobijati moći koje će vam biti neophodne za rešavanje zagonetki. Biće sasvim dovoljno zagonetki i aktivnosti i na površini mape, od bitnih tornjeva koji otključavaju mapu, preko raznoraznih mini zagonetki za otključavanje kovčega, pa do trka sa vremenom na hoverboard-u.

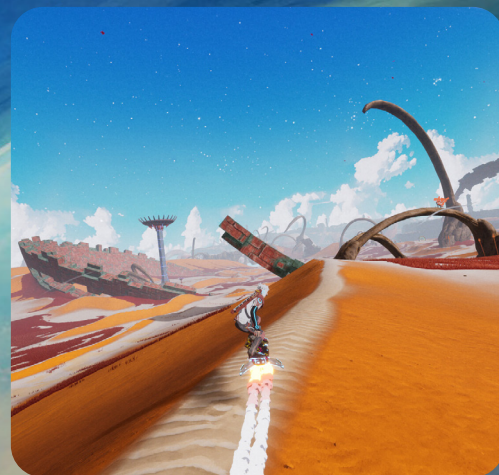


Vizuelno, svet Star Overdrivja na prvi pogled izgleda predivno i šareno, ali pri detaljnom pregledu može da se vidi da je takođe veoma repetitivan i previše sličan u svakoj zoni u koju zadete, što je najočiglednije u tamnicama. Animacije na likovima i protivnicima su takođe prilično proste, ali i dalje ima momenata kada igra može da izgleda zaista prelepo.

Kao što sam ranije pomenuo, muzika je dobrim delom lajtmotiv cele igre. I pored dobre zvučne podloge i zanimljivih numera koje možete pronaći, bilo bi bolje da su neke od tih pesama dostupne već u startu i da igrač sam može da kreira plejlistu. Takođe, osim Nous nećete imati nikakav drugi glas da vas vodi kroz igru, za razliku od recimo Breath of the Wild gde je bilo pregršt NPC likova koji su pričali.

Osim momenata kada vas protivnici ubace u stun-lock animaciju ili žongliraju udarcima, većih tehničkih nedostataka sama igra nema. Jedini problem je što može da pati od repetitivnosti, manjka raznolikosti kod protivnika i generalno praznjikavog sveta.

Star Overdrive bi vrlo lako mogli da nazovemo Breath of the Wild sa hoverboard-om. I na prvi pogled jeste baš to. Ali igra na svu sreću ima dosta jedinstvenih mehanika i tema gde čak i sa ovakvim poređenjem i dalje može da stoji na svojim nogama kao zabavna akciona avantura.



RAZVOJNI TIM:
Caracal Games

IZDAVAČ:
Dear Villagers

PLATFORME:
PC, PS5, Nintendo
Switch, Xbox Series X/S

CENA:
39,99€

OCENA

7.5

- ✓ Hoverboard akrobacije
- ✓ Šarmantan svet
- ✗ Već viđen gejmplej
- ✗ Nedostaje više šmeka i duše

Igru ustupio:
JF Games

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel Core i7-9700K / AMD Ryzen 5
3600
GPU: Nvidia GeForce RTX 2060 / AMD
Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 22 GB

pet project
GAMES

RIP OUT

OUT NOW



PURCHASE
ON STEAM



Autor: Nikola Savić



THE ALTERS

ŠTA BI BILO KAD BI BILO

Sjajni poljski developer 11 Bit Studios (Frostpunk, This War of Mine) nam donosi još jedno uspješno ostvarenje i još jednom postavlja nove standarde kada su u pitanju base management i survival-crafting žanrovi. Ipak, mislim da je veoma važno početi ovu recenziju sa jednom ključnom napomenom: The Alters verovatno nije ono što mislite da jeste.

Ovo nije tipična igra pomenutih žanrova gde možete do beskonačnosti praviti nove, veće i kreativnije stvari bez nekog jasnog cilja. Ovde kraj nije otvorenog tipa. Ovo je pre svega igra sa fokusom na priču i likove. U pitanju je precizno dizajniran svet i narativ koji ćete pratiti kroz nekoliko činova, sa jasnim ciljem da dođete do kraja priče.

Tako da, ako ste očekivali tipični gejملهj igara ovog tipa, gde je akcenat na igranju bez kraja i ispoljavanju kreativnosti sa ludim građevinama, ovde to nećete naći. Sa druge strane, ako volite kvalitetno napisane, granajuće priče sa teškim odlukama i ozbiljnim posledicama, fenomenalne likove, dijaloge i misterije koje treba rešiti, onda ćete se ovde osećati kao kod kuće.



The Alters nas stavlja u ulogu Jana Dolskog, jedinog preživelog člana posade na misiji projekta Dolly. Nasukan potpuno sam na neprijateljski nastrojenoj planeti, Jan srećom nailazi na pokretnu bazu misije, koja izgleda poput nekog gigantskog biciklističkog točka unutar koga se nalaze elementi te baze (moduli). Ostavši potpuno sam, Jan preko kontakta sa kontrolom misije ubrzo shvata da neće preživeti ukoliko ne posegne za radikalnim rešenjima.

MNOGE ĆE ZBOG „POPREČNI PRESEK“ KAMERE NA PRVU ASOCIRATI NA FALLOUT SHELTER

Glavno od tih radikalnih rešenja je kontroverzni i nika da zvanično odobreni projekat kloniranja. Pošto je Janu očajno potrebna pomoć kako bi preživeo, nema drugog izbora. No, caka je u tome što se ovo kloniranje radi uz pomoć kvantnog računara koji je deo misije. Taj računar ima ilegalno sačuvanu kopiju celokupnog Janovog života, i uz pomoć tih podataka računar pronalazi ključne momente u životu Jana, i onda pravi njegove alternativne verzije koje bi postojale u nekom paralelnom životu da je Jan doneo drugačije odluke u tim momentima. Pogađate, otuda i ime Altersi.

Što se tiče gejملهja, u osnovi, The Alters se sastoji od četiri glavne komponente: Izgradnja i upravljanje bazom, istraživanje, sakupljanje resursa, i sami Altersi. Hajde da prodemo kroz svaki da vidimo o čemu se radi.

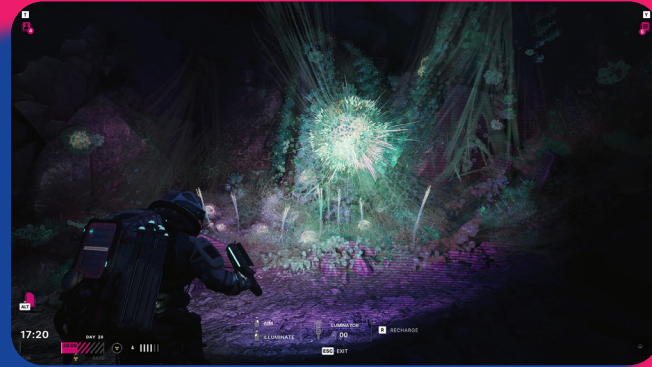


Što se tiče base management dela, mnoge će zbog „poprečni presek“ kamere na prvu asociirati na Fallout Shelter. Kao što sam pomenio ranije, vaša baza je jedan ogromni točak i unutar njega ćete praviti module kako budete širili bazu, svaki sa svojom ulogom. Dok pratite Jana po bazi, kamera je zumirana na njega i na modul u kome se trenutno nalazi. Međutim u svakom trenutku možete da odzumirate i vidite šta se dešava u celoj bazi.

U komandom modulu ćete dodavati nove module vašoj bazi, naravno nakon što ih otključate i platite odgovarajuće resurse. Module slažete kao tetris elemente i da bi bili funkcionalni moraju biti povezani sa drugim modulima na način tako da u njih može da se uđe. Zbog količine slobodnih polja za module, u početku ćete morati da mrdate stvari često kako bi našli mesta, ali baza će vremenom moći da se širi i povećava.

Što je baza veća, biće vam potrebno više goriva (Organic resurs) da biste započeli putovanje na kraju svakog čina, tako da je to nešto o čemu treba voditi računa. Takođe, moduli su skloni kvarenju, a kako vas ne bi spržila radijacija, moraćete da se zaštitite i od nje. Naravno, biće vam potreban i skladišteni prostor za sve što sakupite i napravite. Sve ovo, i još mnogo toga, su faktori na koje treba misliti prilikom održavanja baze.





ZAMISLITE DA IMATE PRILIKU DA RAZGOVARATE SA DESETAK VERZIJA SEBE

Eksploracija je verovatno jedan od najzabavnijih elemenata ove igre. Svaki Act nas stavlja u potpuno novi region planete, gde krećemo sa istraživanjem od nule. Mapa ima Fog of War (FoW) koji se sklanja kako bude-mo ulazili u nove delove regiona, tako da, postoji dosta tenzije i napetosti u celom ovom procesu otkrivanja. Da biste efikasno istraživali planetu, stalno ćete morati da unapređujete opremu vašeg svemirskog odela, što otključava napredne načine kretanja i dostizanje novih delova terena. Istraživanje radite pre svega kako biste otkrili kompletan plan mape regiona i znali gde se šta od važnih stvari nalazi, kao što su resursi, izgubljeni kargo i ključne lokacije za misiju.

Ono što čini istraživanje tako uzbudljivim je ciklus dana i noći. Možete šetati napolju samo tokom dana, jer kada padne mrak kreće jaka radijacija, i morate se vratiti u bazu da ne biste pali u nesvest. Postoje, naravno, i neke druge stvari koje otežavaju istraživanje, ali onda bismo već ušli u teritoriju spojlera.



Istraživanjem ćete nalaziti razne resurse koje morate sakupljati kako biste mogli da održavate bazu i gradite potrebne stvari. Caka sa poljima resursa je, osim što zahtevaju opremu za rudarenje na licu mesta, takođe moraju biti povezana direktno sa glavnim bazom, pa ćete često mučiti muku sa nalaženjem optimalne rute za povezivanje putem stubova koji tome služe.

Resurse možete sakupljati i vi, ali možete i uposliti vaše Altere da rade na tome. Kako ste limitirani radnom snagom i opremom, često ćete morati da donosite strateške odluke šta kog dana kopati u zavisnosti od toga šta vam je potrebno. Kada dođete u novi region, od suštinske važnosti je da što pre istražite mapu i nađete lokacije za rudarenje i zatim ih povežete sa bazom, jer što pre krenete sa operacijama, lakše ćete organizovati bazu i stvari važne za misiju.

Na kraju, ali verovatno i najbolji deo ove igre, imamo Altere. Kao što smo već objasnili Alteri su klonovi glavnog lika, ali ne identične kopije već alternativne verzije koje bi postojale da je Jan napravio drugačije odluke i određenim fazama života. Pa tako imamo Jana Tehničara, Rudara, Naučnika, Botaničara... To su samo neki od njih, nećemo ih otkriti sve.

NI U JEDNOM TRENUTKU SE NISAM OSETIO KAO DA JE NEKI DEO GEJMPLEJA DOSADAN ILI NEPOTREBAN

Svaki od njih je opremljen setom veština koje igraju kritičnu ulogu na misiji, ali su isto tako i unikatne ličnosti sa svojim jedinstvenim stavovima, ubeđenjima, temperamentom, i motivacijom. Kroz razgovore sa Alterima, Jan će ujedno bolje upoznati i samog sebe, razumeti neke stvari koje nije mogao ranije da razume,



uspeti da se konačno pomiri sa mnogim stvarima koje su mu se desile, i mnogo toga više.

Zaista, morate probati ovu igru samo zbog Altera. Zamislite da imate priliku da razgovarate sa desetak verzija sebe koje su u nekom trenutku donele drugačije velike odluke i time drastično promenile vaš život. Šta da sam upisao drugi faks, šta da sam tada pitao onu devojkicu da izađemo, šta da sam prihvatio tu ponudu za posao, šta da sam otišao da živim u inostranstvu...

Ovde moram na trenutak da pomenem i glumca Aleksa Džordana, koji daje glas svim verzijama Jana, i koji je uradio apsolutno neverovatan posao u tome. Nije lak zadatak glumiti preko deset varijanti istog lika, a on je to uradio savršeno.

Naravno, Alteri neće biti vaši robovi čija će jedina svrha biti da rade šta im kažete i pričaju sa vama kada vi to budete želeli. Kao što sam pomenuo, svaki od njih ima svoje moralne kompase, želje i motivacije, i to je nešto što ćete morati stalno da balansirate kako biste ih držali srećnim i zadovoljnim. Zanemarivanje mentalnog zdravlja Altera može dovesti do manjka motivacije za rad, besa i pobunjeničkog mentaliteta, depresije, i sličnih negativnih stanja.

Kako biste ovo izbegli, od suštinske je važnosti da brinete o njihovim potrebama i željama, ali to neće uvek biti moguće zbog manjka vremena, resursa i sukobljenih gledišta različitih Altera. Osim vaših akcija i odluka, na njihovo fizičko i mentalno stanje će uticati i vaši razgovori sa njima. Morate pažljivo birati reči kako bi vaši razgovori sa njima imali pozitivne efekte, a svaki Alter zahteva drugačiji pristup.

Naravno, ako želite, uvek možete da ne razmišljate o ovome i jednostavno odgovarate onako kako se osećate, ali to može brzo da odvede bazu u propast, ako vaši razgovori stalno izazivaju negativne reakcije kod Altera. Tako da je ipak mudro birati reči, kao, uostalom, i u stvarnom životu.

Kada se spoje ova četiri pomenuta faktora – održavanje baze, istraživanje, sakupljanje resursa, i briga o Alterima – dobije se jedna dobitna kombinacija koja je savršeno balansirana, tako da ni u jednom trenutku se ne osećate kao da ste nečime preopterećeni ili kao da je neki deo gejmplaja dosadan ili nepotreban. Apsolutno svaki delić ove slagalice radi kao podmazan, i sve je prirodno inkorporirano u priču.

Uživaćete u svakom trenutku, vođeni željom da rešite misteriju planete, naučite o Janu kroz razgovore sa Alterima, otkrijete tajne čudnovatog elementa Rapidiju-ma, motivacije i tajne sporednih likova, i da pre svega – izvučete živu glavu i pobegnute pre nego što vas sprži sunce ovog sistema.



Vizuelno, iako igra nema previše šarenolikog terena zbog prirode same planete, ono što imamo izgleda sjajno, i vizuelni dizajn ver-
no prenosi osećaj puste, tuđinske planete. Jako volim i to što svaki
Jan alter vizuelno izgleda drugačije, sa drugim frizurama, bradama,
odelima. Moduli, kada imate vremena da ih pogledate jer ste stalno
u žurbi, izgledaju veoma živopisno i bogato detaljima, dajući sva-
kom od njih jedinstven i realistični izgled.

Muzika u igri je sjajna, kako u modulima za opuštanje gde idu razne
pop-rok numere, tako i po površini planete, gde prelazi u neke mračne
atmosferične zvuke koji zvuče jednako tuđinski koliko i zastrašujuće.

Što se tiče tehničkih problema, ja ih lično nisam doživeo previše i igra
mi je stabilno radila sa 60+ frejmova na najjačim podešavanjima, ali
ruku na srce, ja sam je igrao na solidno jakoj mašini. Svakako, mislim
da je dobro optimizovana i da će raditi solidno i na slabijim računarima.

Mogao bih iskreno da pišem još jako puno o The Alters i da ulazim u
detalje, ali ova recenzija je već solidno duga, a pre svega mislim da je
ovo igra koju je najbolje iskusiti lično, tako da ću ovde da podvučem
crtu i kažem – idite igrajte igru, cena je stvarno korektna, i nećete
žaliti ni dinar ako se odlučite da je kupite.



RAZVOJNI TIM:
11 Bit Studios

PLATFORME:
PS5, Xbox Series X/S,
PC

IZDAVAČ:
11 Bit Studios

CENA:
34,99€

OCENA

9

- ✓ Sve oko Altera
- ✓ Istraživanje
- ✓ Priča

✗ Možda je mogla biti
malčice duža

Igru ustupio:
Evolve PR

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: AMD Ryzen 7 5800X / Intel Core
i7-8700K
GPU: AMD Radeon RX 6600 XT / nVidia
GeForce RTX 2070 / Intel Arc A770
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 50+ GB

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP



F1 25

Formula 1.
LICENSED
PRODUCT



Autor: Nikola Aksentijević

NAJBOLJI F1 DO SADA!

Kroz poslednjih nekoliko godina, F1 igre su razvile šablon gde su neparna izdanja uvek bolja od parnih, a ovde se ta praksa ne menja. Nakon poprilično razočaravajućeg F1 24 koji je više imao osećaj iterativnog unapređenja F1 23, F1 25 pruža konkretan korak napred na nekoliko polja.

Ove godine je u fokusu My Team karijerni mod, gde više niste vozač/vlasnik, već direktor tima koji menadžeriše dva vozača, dok naravno ostaje opcija sa kojim ćete od dvojice vozača birati da vozite vikende. Još jedna ključna promena je da su istraživanje i razvoj komponenti

sada dva odvojena procesa, te ćete nakon istraživanja komponente morati i da je razvijete, tj. da uložite dragoceno vreme kako biste implementirali istu na jedan od dva bolida, makar dok ne razvijete i drugu jedinicu. Ovde se izražava i prioritizovanje vozača što može uticati pozitivno i negativno na njihovo raspoloženje. Fleksibilnost ovog pristupa jeste da se možete fokusirati ili na konstruktorsku titulu, balansirajući ovo favorizovanje ili ipak pojuriti tu individualnu vozačku titulu i stvoriti novog Maksa Ferštapena. Kako sezona ide, morate voditi i računa o vozačkim ugovorima, pa i skautovanju novog talenta, gde ćete tajno pregovarati o uslovima ugovora.



Tu su i trening kursevi, iskazani kroz drvo veština koje vaš direktor može otključati. Ove veštine variraju od dodatnih resursnih poena, smanjenja vremena potrebnog za razvoj vaših odseka ili povećanje reputacije tima radi boljih sponzora. Izgradnja vaših odeljenja i njihovo unapređenje ima značajno veći uticaj nego ranije, te ćete vaše investicije morati da planirate dosta pažljivije. Sve je ovo oslikano kroz odličnu audio-vizuelnu prezent-

**MY TEAM KARIJERNI MOD
JE DOŽIVEO MASIVNO
UNAPREĐENJE**



aciju koja se odražava kroz glasovnu glumu svih vaših asistenata i vizuelne promene kako vaša odeljenja bivaju unapređena. Ovo čini My Team odličnim i stvarno ostvaruje utisak velikog poboljšanja na ovom polju, te bih rekao da je ovo najbolja iteracija F1 u tom smislu.



**AI PROTIVNIKA JE ZNAČAJNO
POBOLJŠAN U ODNOSU
NA PRETHODNE IGRE**



Što se tiče upravljanja, ono je značajno unapređeno u odnosu na prethodnika gde je bilo prilično nekonzistentno i problematično. F1 25 je odličan na kontroleru, gde se bolidi osećaju nešto lakšim i oštrijim nego prethodne godine. Zadnji kraj se povremeno može zaljuljati, ali se kontrolisanje bolida u ovim situacijama čini intuitivnijim nego pre. Iskustvo na volanu nije loše, iako ovde ne treba očekivati neku čvrstu simulaciju, uprkos solidnom vozačkom modelu kada se sve asistencije pogase. Veštačka inteligencija protivnika je takođe značajno poboljšana u odnosu na prethodne igre, gde ćete često imati neke odlične duele, pogotovu kada voze defanzivno, iako i

dalje imaju nezgodnu naviku da izazivaju incidente prilikom prvog kruga.

Kako bi se nadomestio nedostatak novih staza u ovogodišnjem kalendaru, Codemasters je dodao nove, obrnute smerove za Silverstone, Zandvoort i Red Bull Ring. Dobrodošao je i dodatak laserski skeniranih staza kao što su Bahrein i Suzuka između ostalih, koje su poboljšale precizne teksture površine i razlike u nagibu staze. Grafički, staze izgledaju bolje, pogotovu kada govorimo o njihovom okruženju, što dodaje pojedinim stazama značajno više karaktera.



F1 je vratio i novo poglavlje njihovog story moda nazvanog Breaking Point koji je nedostajao u prethodnoj igri. Ovo novo poglavlje se vraća na priču sa fiktivnim Konnersport timom. Priča je ispričana kroz maestralno režirane sekvence u stilu Netflixovog Drive to Survive dokumentarnog serijala i poseduje filmski kvalitet animiranih karaktera koji stvarno pokazuju ogromnu količinu detalja, pogotovu u facijalnim ekspresijama. Ovaj mod je išpartan situacijama sa kojima će se oboje glavnih vozača suočiti tokom sezone, dok su između poglavlja prisutne odluke timskog direktora. Iako je ovaj mod solidan, priča vas neće oduvati svojom bolnom predvidljivošću, ali ima par izuzetaka kod pojedinih solidno napisanih likova kao što su Devon Butler i Keli Majer. Pored toga, tu je i uzorak novog F1 25 filma koji će vas ubaciti u ulogu vozača i postavljati u situacije sa kojima se likovi susreću. Napominjem, preporučujem da prvo pogledate film jer ovde ima spojlera za isti.

Sa novim adicijama, par segmenata nije doživelo unapređenje, što nije iznenađujuće s obzirom da F1 izlazi na godišnjem nivou. Vozačka karijera je ostala uglavnom ista, dok je F1 World praktično identičan, osim par multiplejer događaja koji previše podsećaju na nešto što bi se pojavilo u mobilnim igrama.

Ako ste veliki ljubitelj F1, ovo izdanje je verovatno najbolje do sada, što sa strane vožnje, što sa strane prisutnih modova, pogotovu u vidu My Teama koji je definitivno digao F1 25 da bude F1 igra sa najviše sadržaja do sada. Uprkos par live-service odlika koje budu oči i nekoliko problema koje gejملهj nikako da sredi, ovo izdanje postavlja solidnu osnovu za buduće naslove i svakako predstavlja najbolju iteraciju F1 do sada.



RAZVOJNI TIM:
Codemasters

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
59,99€

OCENA

8,6

- ✓ Poboljšana vožnja u odnosu na prethodnika
- ✓ Odličan unapređeni My Team mod
- ✓ Audio-vizuelna prezentacija
- ✗ Mikrotransakcije u pojedinim modovima
- ✗ Kontrola vozila i dalje ponekad ume da bude nepredvidiva

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i7 9600k / AMD Ryzen 5 2600x
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD
6600 XT
RAM: 16 GB
HDD: 100 GB



Autor: Milan Živković

VRHUNSKI ŠARM BEZ MNOGO PETLJE

Konačno prilika da napišem recenziju za neku Mario Kart igru! S obzirom da je u pitanju serijal koji izbacuje jedan naslov po platformi, da ne kažem - generaciji konzola, jasno je da se ovakve prilike ukazuju retko, pa sad osećam i naročitu dozu časti što mi je zapala ova uloga. Nova Nintendo konzola i Mario Kart u istom mesecu?! Nisam ni znao da mi je rođendan u junu!

Mario Kart World je "launch" naslov za Nintendo Switch 2, i to jedina ekskluzivna igra za platformu, za sada. Kao takvoj, na nju na neki način pada velik teret da mora da bude "dovoljna" za taj famozni početak životnog veka konzole. A kao naslov za koji Nintendo po prvi put u istoriji traži čak 80 evra za digitalnu kopiju, očekivanja su dvostruko viša! I lagao bih kada bih rekao da ovo ne utiče na konačnu ocenu, ali da krenemo redom...

Kao što je to slučaj sa velikim brojem Mario igara, Mario Kart je najbolje iskusiti u društvu. Igranje barem u dvoje, rekao bih i više nego udvostručuje zabavu. A u 3 ili 4 igrača, dostiže onaj zenit zabavnog faktora. World ovde nije izuzetak. Kao naslov za jednog igrača, posle nekog vremena steknete utisak da se trkate protiv samog sebe. A to je zabavno samo do izvesne mere.



**NAJVEĆI ADUTI OVE IGRE SU
BOŽANSTVENA GRAFIKA I
NAČIN NA KOJI SU
STAZE UMREŽENE**

Stvar je naravno svetlija ukoliko se trkate protiv drugih igrača putem interneta, ali ništa ne može da zameni drugare uživo, dok delite kauč i koškate se, kako u igri tako i u rebra. Pa dok čips ne poleti preko pola sobe, ništa niste uradili.

Najveći aduti najnovije Mario Kart igre, jeste naravno unapređena (čitaj: božanstvena) grafika kao i način na koji su nivoi odnosno staze umrežene.



Switch 2 je neuporedivo snažnija konzola od svog starijeg brata. U pitanju je hardver koji sam javno priželjkivao poslednje tri godine, u napadima očaju dok su za Switch objavljivane igre pune grafičkih kompromisa.

Zato Mario Kart World sada izgleda fantastično! Od modela preko osvetljenja do specijalnih efekata, sve skreće pogled i usmerava potpunu pažnju igrača i slučajnih prolaznika ka ekranu. Paleta boja, dizajn, raznoliki nivoi i široka prostranstva, nešto su što nije bilo moguće izvesti na starijem Nintendo hardveru, pa se čini da je ova igra i ideja iza nje, čekala upravo ovaj trenutak – da Switch 2 ugleda svetlost dana.

Drugi adut oslikan je u stazama, odnosno u onom podnaslovu "World" koji sugerise potpunu otvorenost. Svet igre je zapravo sklop trideset različitih nivoa koji su međusobno povezani u jednu celinu. Ovo znači da umesto da se trkate samo na određenoj stazi, možete se trkati i između dve staze koje se nalaze jedna drugoj u neposrednoj blizini.



Ovo je koncipirano po principu – jedan krug oko prve staze, zatim put od prve do druge staze i konačno poslednji krug oko druge staze. To istovremeno znači da vas očekuje i više stotina varijacija trka, samo sa trideset osnovnih staza!

Ukoliko želite da iz prve ruke osetite kako je svet koncipiran, na raspolaganju imate i "free roam" režim, gde je moguće u GTA stilu se provozati između i kroz sve ove staze, odnosno kroz čitav svet. Ovo znači sate i sate istraživanja, vožnje po vodi, kroz grad i planine, odnosno svuda dokle vam pogled seže.

Dok se tako vozite svetom, možete da rešavate iza-zove, skupljate novčiće i specijalne predmete, pa time otključavate likove, vozila i nalepnice za vaša kola. Isto to skupljate i kroz same trke, tako da igra nenametljivo pruža mogućnost da njen sadržaj otključavate prostim igranjem, umesto da vas tera na neki težak "grind".

**TOLIKO POTENCIJALNIH
OPCIJA, ALI NE – NINTENDO
JE PROSTO MORAO DA
IGRA NA SIGURNO**

Na raspolaganju imate i nekoliko različitih opcija za trkanje. Pored klasičnog "Battle" gde jedni drugima uništavate balone do pobede i "Grand Prix" gde vas čekaju predefinisane trke solo ili u timovima, tu je i "Knockout Tour" koji mi je instant postao favorit. Nakon svakog kruga, samo određen broj takmičara koji su u vođstvu nastavlja trku, a ostali bivaju eliminisani. Recept kakav smo mogli da vidimo u nekim popularnim modernim igrama, koji se odlično uklopio i u Mario Kart.



Ukratko govoreći, igra poseduje sijaset staza, likova i interesantne opcije kako bi vam pružila stotine, ako ne i hiljade sati zabave sa prijateljima. Ali je opet daleko od savršenog iskustva, prema mom skromnom i vazda brkatom mišljenju. Da objasnim!

Kao prvo, i ovo je najmanja zamerka, broj varijacija staza koji prosto pozivaju na to da sa njima eksperimentišete, znači da ćete imati i poteškoće da ih zapamtite. Da ne kažem, to će biti nemoguće. A učenje staza i pronalazak prečica, uvek je bila jedna od najlepših stvari u vezi Mario Kart igara. No, ovo je pak cepidlačenje, pa ne shvatajte kao pravu zamerku.

Veća zamerka, tiče se izbora naoružanja. Osim klasičnih i proverenih alatki, tu je i par novih, koje su iskreno – ništa posebno. Ovo je malo razočaravajuće pa prosto miriše na Nintendovo igranje na sigurno, gde nam pružaju samo provereno i par bezbednih opcija. Dva ili tri nova oružja sa značajnim uticajem na igranje, promrdale bi stvari u pozitivnom smislu samo tako!

IGRA POSEDUJE SIJASET STAZA, LIKOVA I OPCIJAKAKO BI VAM PRUŽILA STOTINE, AKO NE I HILJADE SATI ZABAVE SA PRIJATELJIMA



Ono što mi možda i najviše smeta, jeste nedostatak opcija za prilagođavanje trka sopstvenim potrebama. Neke opcije postoje, ali zalaženje "u sitna crevca" bi bilo i te kako dobrodošlo. Odabir količine oružja koje se pojavljuje za vreme trka je lepa opcija, ali umesto samo dva nivoa, ne bi li bilo zanimljivije da postoji recimo 10? Pa dok 1 nudi naoružanje kao da igrate survival horror igru, 10 obasipa stazu koja momentalno pada u totalni haos?

Možda opcije za modifikovanje karakteristika vozila ili pak fiziku na stazi? A recimo određene "hendikep" opcije, gde čiča može sestricima da podeli specijalne moći pa malo izjednači šanse, umesto da se stalno trudi da igra lošije? Ili recimo modifikovanje trajanja naoružanja? Pa umesto 3, imaš 33 pečurke i letiš kao Š(r)umaher?



Igra tako obiluje i neverovatnom količinom originalne muzika, koju je divno slušati, ali samo kad naleti! Opcija za odabir muzike koju ćete slušati dok se vozikate po svetu, takođe misteriozno nedostaje.

Toliko potencijalnih opcija, ali ne – Nintendo je prosto morao da igra na sigurno. A ovo se, nažalost, proteže i na sam gejmplaj.



Nekako najviše razočarava samo trkanje, kad shvatiš da su neke stvari iz ranijih naslova izbačene ili pojednostavljene. Tu je par mehanika kao što je vožnja po zidu i... "grind" po ogradama i žicama. Ali nema ronjenja, nema razvijenih opcija letenja, nema naprednih tehnika u zavisnosti od površine po kojoj vozite...

Kada se ovako ogoli gejmplaj, onda i nagrade koje osvajate u vidu likova, vozila i stikera, nekako gube na šarmu i deluju suviše ili čak dosadno. A ovo je opet ipak samo nuspojava poznavanja renomea Nintenda kao izdavača, Mario Kart serijala, činjenice da je u pitanju jedini ekskluzivni "launch" naslov i prva igra koja košta čak 80 evra za digitalnu verziju. Daleko od toga da je ovo loša igra, jer Mario Kart World je odličan! Samo što je trebalo da bude ipak mnogo više.

Moram da pomenem i staze koje su dizajnirane u istom maniru. Odlične su, ali samo njih par je zbilja savršeno. Dizajn je oprobano, bezgrešno ali neretko sterilan i bez previše iznenađenja. Nekako se prečesto nove Nintendo igre, meni lično nameću kao meta zbog neostvarenih očekivanja. Ali kada je u pitanju jedan ovako značajan naslov jedne velike kuće, mislim da su skoro pa sva očekivanja opravdana.

Ukoliko imate društvo za igranje, 4 kontrolera, veliki televizor i dosta slobodnog vremena, ovo je za vas trenutno jedan od najboljih naslova objavljenih ove godine. Lepota istog je što će nesumnjivo narednih godina doživeti značajna unapređenja. Pre svega očekujemo još staza kao i podršku za 200cc brzinu koja mi već nedostaje. Ali kao revolucionarna Mario Kart igra, nažalost ovaj put izgleda da nema super zvezde na kraju "rainbow road-a".

Najimpresivnije od svega je što Mario Kart World naspram svega navedenog i dalje uspeva da bude proketo zabavan naslov. Zašto li me to ne čudi...

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD

PLATFORME:
Nintendo Switch 2

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
79,99€ (digitalno)
89,99€ (fizičko)

OCENA

8

- ✓ Najlepša Mario Kart igra ikada
- ✓ Koncept umreženog sveta
- ✓ Potencijal za hiljade sati zabave
- ✗ Previše igranja na sigurno
- ✗ Premalo opcija za prilagođavanje
- ✗ Isprazne "unlockable" nagrade

**Igru ustupio:
CD Media**

Autor: Nikola Aksentijević

REMATCH

ROCKET LEAGUE, AL' SA LJUDIMA

Ne, ovde niste glavni karakter vaše priče, iako kompetitivne igre često mogu da budu iluzorne u tom smislu. Šutevi u gol će retko ulaziti bez neke diverzije ili finte, dok su oni koji vucaraju loptu sa sobom konstantno ranjivi na oštre startove i koordinisane timske akcije. Kao PvP igra, Rematch od vas zahteva, baš kao i od pravog fudbalera, čist pregled igre, terena, oštro pozicioniranje i koordinisanje sa vašim saigračima. Što se gejmlja tiče, imate opciju driblinga, pasa i šuta, sa par finti na zemlji kao i vazdušnih driblinga koji će prebaciti one preagresivne igrače u drugi plan kada uklizaju na vas. Pas se može uputiti u bilo kom pravcu od 360 stepeni oko vas, dok šut koji igra primarnu ulogu je na papiru poprilično jednostavan – tamo gde nišanište sa vašom kamerom, tamo će lopta biti i upućena u skladu sa jačinom i felšom, to jest spinom koji ste primenili na šut. Ovi sistemi su prosti, ali koordinacija kamere i

Nakon interesantnih projekata sa borbom izbliza i kung-fuom u vidu Absolvera i Sifu, niko nije očekivao da će Sloclapova sledeća igra biti alternativa popularnim fudbalskim simulacijama kao što su FC i eFootball. Kada se pogleda situacija iz ove perspektive, pravo je čudo što do sada nismo dobili multiplejer fudbal iz trećeg lica. U Rematchu igrate 5 na 5 utakmicu virtuelnog fudbala koja baca pravi fokus na vaše veštine i taj multiplejer aspekt. Jedna od najintenzivnijih arkadnih sportskih igara ikada, Rematch pogađa taj balans između dubine svojih sistema i jednostavnosti koja iza sebe prikriva odlično iskustvo ako umete da pređete preko pojedinih problema, a i uložite pozamašan broj sati za savladavanje onoga što ima da ponudi.

REMATCH OD VAS ZAHTEVA ČIST PREGLED TERENA, OŠTRO POZICIONIRANJE I KOORDINISANJE SA VAŠIM SAIGRAČIMA

svih ovih opcija je sve samo ne laka i zahtevaće ogromnu dozu kontrole, poznavanja fudbalske logike i timske saradnje. Defanzivno, priča je takođe prilično jednostavna sa običnim i klizećim startovima, dok u defanzivnom stavu možete i blokirati šuteve upućene u neposrednoj blizini. Golmani takođe imaju opciju klizećih startova, kao i skakajućih uranjanja za one posebno nezgodne šuteve i lopte.

Rematch ima poprilično ozbiljnu krivu učenja koju morate prevazići, gde lopta nije baš uvek zalepljena za vaše noge kako budete trčali niz teren, jer uvek morate pratiti njenu lokaciju i paziti da vam ne pobegne. Kamera iz trećeg lica ne pruža savršen pregled celog terena, te ćete morati u saradnji sa radarom na dnu ekrana često voditi računa ko vam je iza leđa i gde su vaši saigrači, sve dok istovremeno pratite loptu, primete pas ili se nameštate za šut. Ono što je definitivno pohvalno jeste uprošćavanje fudbala kao sporta, te ovde



nema faulova, ofsajda, pa čak ni auta, jer je ceo teren oklopljen providnim zidom, nešto slično u maniru Rocket League-a. Ova struktura otvara prostora za neke interesantne poteze i akcije koje vrlo često uključuju korišćenje zida kao oružja, bilo za prolaz protivnika jednostavnim pasevima samom sebi od zida, bilo za lude rikošetirajuće centar šuteve i lažne šuteve od zida kako bi se otvorio put ka голу.

Akcija u Rematchu je sve što sam iskreno i želeo od neke fudbalske igre, ali celokupno iskustvo ima nekoliko boljki, što u vidu sadržaja, što u vidu tehničkih problema. Van kompetitivnog multiplejera i solo vežbe, ne postoji gotovo ništa što možete raditi, i generalno igri fale neki opušteniji modovi ili turniri koji bi dodali par opcija za one koju žele nešto laganije iskustvo. Iako su lige i pojednosti već najavljene u daljim apdejtovima,

fali dosta sitnih odlika koje bi značajno unapredile igračko iskustvo. Dobar primer je nemogućnost da napravite grupu sa vašim online saigračima nakon što se meč završi, već ćete često žrtvovati potencijalno dobru hemiju tima jer će vas igra spojiti sa potpuno drugim ljudima.

Nažalost, ovo nije glavni problem Rematcha. Tu ulogu igraju bagovi i solidni problemi sa netkodom koji uzrokuju desinhronizaciju servera. Lopta koja često ume da se zaglavi po ćoškovima mape, kolizije koje često ne registruju dodir sa loptom, pogotovu tokom klizećih startova, golmani koji hvataju loptu da bi shvatili da se lopta teleportovala iz njihovih ruku u gol i još mnogi drugi. Iako su ovi problemi tehničke prirode i siguran sam da su popravke na putu, igra koja se apsolutno fokusira na multiplejer gejmpler značajno ume da pati od ovakvih stvari i igračko iskustvo definitivno ume da bude frustrirajuće i nefer u mnogim partijama.

Generalna prezentacija je fantastična, vizuelni stil je vrlo pregledan i stilski se maestralno uklapa u fudbalsku sferu. Čak ćete menjati lokacije, odnosno stadione i unutar jednog meča pa ćete često igrati po džunglama, gradovima, pa i svemiru.

Rematch je igra koja predstavlja omaž fudbalu i stvarno pokazuje ljubav u svakoj svojoj porzi prema tom sportu. Preplavljenost tehničkim problemima i realno poprilično oskudna količina sadržaja van kompetitivnog multiplejera trenutno bodu oči i ne opravdavaju cenu u svojoj celosti, ali hej – to je fudbal, pa sam ovde voljan da oprostim, jer je ovaj sport dovoljno patio od nerealnih gacha igara koje su monopolizovale ovaj segment gejminga. A i realno, igra je prezbavna i definitivno daje utisak vanvremenskog naslova.

RAZVOJNI TIM:
Slocap

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
Kepler Interactive

CENA:
24,99€

OCENA

8,5

- ✓ Gejmpler
- ✓ Vizuelni dizajn
- ✗ Nedostatak sadržaja
- ✗ Problemi sa bagovima i netkodom

Igru ustupio:
Cosmocover

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11 64-bit
CPU: Intel i7 11600k / AMD Ryzen 7 3700x
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060Ti / AMD
6700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 20 GB

SHOPENKRAFT'S magic goods



Autor: Teodora Vlajić

IDEM U BITKU I POTREBAN MI JE TVOJ NAJJAČI NAPITAK!

Niški Ingenious Studios nam je nedavno predstavio svoju prvu VR igru — šarmantnu, maštovitu avanturu smeštenu u svet jedne skromne, čarobne prodavnice po imenu Shopenkraft's Magic Goods. Kao iskrena ljubiteljka VR igara, oduševilo me je što ovako originalna i kvalitetna igra dolazi sa domaće indie scene, a kako stvari sada stoje, ovo sigurno neće biti njihov poslednji projekat!

Zahvaljujući Danku, jednom od glavnih developera, imala sam priliku da isprobam Shopenkraft's Magic Goods i da razgovaram sa njim o razvojnem procesu u okviru našeg Play!Cast podkasta.

Ono što mi je najpre privuklo pažnju bio je art stil. Vizuelni identitet igre otkriva pravu ljubav prema fantastici koju tim gaji, a kako mi je Danko i sam rekao, upravo je vizuelni stil ono što često privlači pažnju posetilaca na festivalima gde su predstavljali igru. Preneti bilo kakvu viziju u VR svakako nije jednostavno, ali tim je uspeo da kreira jedinstveno okruženje sa živopisnim likovima i cozy atmosferom, u kojoj svaki kutak prodavnice odiše detaljima. Atmosferu upotpunjuje odličan dizajn zvuka, koji prati tematiku igre, zaista doprinosi tom bajkovitom osećaju.



**VAŠI KUPCI NISU OBIČNI
LJUDI, VEĆ RAZNOLIKA
BIĆA KOJA DOLAZE
SA SVOJIM SPECIFIČNIM
ZAHTEVIMA I POTREBAMA**

Kada stavite vaš VR headset, postajete prodavac u neobičnoj, magičnoj radnji. Shodno tome, vaši kupci nisu obični ljudi, već raznolika bića živopisnih boja koja dolaze sa svojim specifičnim zahtevima i potrebama. Upravo vi ste zaduženi za opremu, napitke, oružja i druge iteme koje će poneti na svoje buduće pustolovine. S obzirom na širok spektar zahteva vaših mušterija, imaćete pune ruke posla!

Glavni loop igre uključuje pravljenje napitaka i kovanje oružja. Na papiru to možda deluje jednostavno, ali u VR-u čak i najosnovnije radnje postaju kompleksne, naročito ako ste početnik. Bićete zatečeni dok tražite pravi sastojak, pokušavate da ne prospete napitak ili nespretno baratate raznim alatima. Ipak, uz intuitivan tutorijal i jasno definisane porudžbine kupaca, snalaženje brzo postaje lakše.



**ATMOSFERU UPOTPUNJUJE
ODLIČAN DIZAJN ZVUKA
KOJI ZAISTA DOPRINOSI
TOM BAJKOVITOM
OSEĆAJU**





Mala zamerka može biti manjak raznovrsnosti u sistemu kraftovanja napitaka i oružja. Ne postoji način da kombinujete sastojke i druge predmete „iz glave“ po vašoj mašti, pa nakon nekog vremena gejmplej može da postane repetitivan. Iako su mehanike solidne i funkcionalne, igri bi svakako dobro došle nelinearne interakcije koje bi podstakle kreativnost kod igrača.

Kao neko ko je isprobao veliki broj VR naslova, mogu reći da više volim igre koje me aktiviraju i izvlače iz pasivnog stajanja i teraju na više fizičke aktivnosti. Shopenkraft's Magic Goods se za sada više oslanja na fino baratanje predmeta u malom prostoru, uz ograničen spektar pokreta (hvatanje i okretanje predmeta).

Ono što posebno moram da pohvalim jeste nivo preciznosti u interakciji, što je čest problem u VR svetu. Za razliku od nekih drugih naslova, ovde nećete imati osećaj da prolazite kroz predmete ili da oni lebde ispred vas, već postoji jasan osećaj dodira i hvatanja.

Inicijalne recenzije su pominjale povremene bagove, ali je ekipa iz Ingenious Studiosa već izbacila brojne pečeve, tako da tokom testiranja nisam naišla ni na jedan značajan problem. Treba istaći i da tim i danas aktivno odgovara na komentare zajednice i redovno radi na unapređenju igre.

Ako imate mlađe članove porodice, Shopenkraft's Magic Goods je odličan izbor za uvod u svet VR-a. Ali čak i ako niste tog uzrasta, priznajmo, svima nam s vremena na vreme prija da pobjegnemo iz stvarnosti u neki čarobni svet.



RAZVOJNI TIM:
Ingenious Studios

IZDAVAČ:
Ingenious Studios

PLATFORME:
Steam, Meta Quest 2,
Meta Quest 3,
Meta Quest 3S

CENA:
14,79€

OCENA

8

- ✓ Interesantan fantasy svet
- ✓ Nivo preciznosti u interakciji sa predmetima
- ✓ Originalan VR gejmplej...
- ✗ ...koji posle nekog vremena postaje repetitivan
- ✗ Nedostatak podsticanja kreativnosti igrača
- ✗ Ograničen spektar pokreta

Igru ustupio:
Ingenious Studios

TEST PLATFORMA:
Meta Quest 3

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: Intel i5-4590 / AMD Ryzen 5 1500X
GPU: Nvidia RTX 20 Series / AMD Radeon RX 6000 Series
RAM: 8 GB
SSD/HDD: 1 GB

UREMEPLOV U RANU ISTORIJU VIDEO IGARA

play!
RETRO

KUPITE ŠTAMPANO
IZDANJE NA REKT.SHOP

PLAY.CO.RS

f facebook/PlayZine

t twitter/play_zine

i instagram/playzine_

y youtube/play_zine



BLADES OF FIRE

Autor: Igor Totić

BAŠ MI NE IDE...

Nikada sebe nisam smatrao gaming novinarom. Uglavnom sam gledao na sebe kao na običnog gamera koji ostavlja utiske o velikoj količini igara koje prođu kroz moje ruke. Uglavnom se trudim da prenesem utiske na najboljem mogućem nivou i da dočaram em moj doživljaj, em čitaocu da pomognem oko trošenja svog teško zaradenog novca, pogotovo u današnjici kad su cene igara preskupe. Ali, postoji generalna stigma prema piscima recenzija, takozvani "gaming journalists" kako ne znaju ništa o igrama, kako su generalno loši igrači i da ne

umeju da se postave u poziciju gamera već samo služe kao reklame za igre. Nikada do sad nisam imao takav osećaj jer se mnogo dugo igram i nikada se niko nije mnogo žalio na moje recenzije (barem da ja znam), jer bih svakako bilo kakve povratne informacije (ako su validne) uzeo u obzir. Ovo je sve važno dok nisam probao Blades of Fire i shvatio da mi igra nimalo ne ide od ruke. Uopšte mi nije legla – a po svim pravilima bi trebalo.

Iako smo dobili ovu igru na test pre nekog vremena, tekst pišem znatno kasnije iz razloga što sam hteo da mi se slegnu utisci i da ne bude direktno emotivan tekst. U međuvremenu izašao je Elden Ring: Nightreign, DLC za Lies of P kao i Expedition 33, što se iz moje perspektive mogu smatrati „težim“ igrama. Ranije sam imao dosta odbojnosti za souls-like igre dok nisam „progledao“ (hvala Elden Ring) i sada igram većinu igara ovog tipa. Težina i izazov su glavni faktori ovih igara i sem nekih gluposti u Lies of P Overture DLC, uglavnom nisam mnogo kukao zbog težine i mehanika i prelazio sam ih bez većih problema.

BLADES OF FIRE JE AKCIONA METROIDVANIA IZ TREĆEG LICA SA DOSTA „SOULS“ ELEMENATA

Blades of Fire ne bi trebalo da bude teška igra, ali ja prosto ne umem da je igram, niti da je predem.

Blades of Fire je razvio studio MercuryStream koji stoje iza par mojih omiljenih igara kao što su Castlevania: Lords of Shadow i Mirror of Fate (Lords of Shadow 2 ne toliko). Ali pored ovoga, zaslužni su za moju ljubav zvanu Metroid Dread zbog koje su moji JoyConi dobili „stick drift“. Kad sam čuo da rade na akcionoj metroidvaniji iz trećeg lica koja podseća na Lords of Shadow i imaju taj „XBOX360“ osećaj, bio sam presrećan i odmah sam tražio da pišem recenziju. Ali na kraju, ovo je jedina MercuryStream igra koju sam igrao a da je nisam prešao a nemam ni volje da joj se vratim.

Blades of Fire je, kao što rekoh, akciona metroidvania iz trećeg lica sa dosta „Souls“ elemenata kao što su izazov, stamina, ograničen broj lečenja i taktički pristup svakoj borbi. Ali ovo nije samo običan souls klon i ima mnogo mehanika koje izdvajaju ovu igru od svih ostalih.



Prvo da pričamo o kombatu. Za razliku od svih drugih igara ovog tipa, svako face dugme (A, B, X, Y) na Xbox kontroleru koji sam koristio su mapirana na neki vid napada. A je udarac odozdo, Y odozgo a A i B su napadi sa leve i desne strane. Kad bi mi danas pretili pištoljem da se snađem sa ovim kontrolama, samo bih im rekao da pucaju. Jednostavno, u ovim igrama znam da su napadi X i Y ili RB i RT i moji prsti nikako nisu mogli da se naviknu na ovu promenu. Ali pored toga, ovo je vrlo inovativan pristup jer je adaptiran prema neprijateljima. Na primer, ako neprijatelj drži štit podignut u levoj ruci, malim pomeranjem u stranu i udaranjem sa leve strane zaobilazite štit ili ako ima oklop na celom telu sem šlema, udarac odozgo radi najvišu štetu. Bitno je da se prema svakom neprijatelju adaptirate vrlo brzo i precizno i na momente (vrlo retko) sam uspevao da naredam baš lepe nizove udaraca koji su bili em mesnati, em poprilično zadovoljavajući. Ovi momenti su bili jako retki i kompletno razumem da je do mene, ali sigurno nisam sam i mislim da je fer da spomenem ovu problematiku.



Nažalost, kontrole nisu bile jedini problem koji sam imao. Još jedna zanimljiva mehanika je kreiranje oružja (o tome ću detaljnije dalje u tekstu). Svako oružje ima svoj tip napada i način igranja ali i koliko je efektivno protiv određenih neprijatelja. Na primer, koplje će raditi veću štetu neprijateljima bez oklopa dok će čekić (u nekim slučajevima) ignorisati oklop. Da bi ovo bilo jednostavnije za igrača, neprijateljima su obojene ivice u određenu nijansu boja koje označavaju da li radite kompletnu štetu, polovičnu ili ih uopšte ne štete. Menjanjem oružja ali i njihovih načina napada, menjaju se ove „aure“ na neprijateljima.

Ja imam problem sa razlikovanjem boja, nešto što se zove Deuteranopia (slepilo na crvenu i zelenu boju) i meni nijanse prave velike probleme. U drugim igrama sam uspevaao da se snađem na jedan ili drugi način, uključivanjem colorblind moda ili učenjem nekih stvari napamet, ali i kroz refleksu i intuiciju. Neke igre i ne mogu da igram ako baš traže prepoznavanje nijansi crvene i zelene (a ponekad i plave). U Blades of Fire sam imao najviše problema do sada i čak ni kroz promenu opcija nisam uspeo da se snađem sa ovim aurama. Toliko mi je bilo teško da sam u jednom momentu strimovao igru na Discordu i zamolio sam drugare da mi govore koje su boje aure kako bih znao šta da radim. Nije bilo lako, maltretirao sam ih satima (mada je njima bilo zabavno da me zezaju, razumno), ali sam uspeo da pređem de-love igre koje nisam mogao sam. Svaka solo sesija mi je zadavala ogromne probleme i mučio sam se više nego u bilo kojoj drugoj igri. Opet, ovo nije kritika na igru, ovo je moj lični doživljaj. Ali kao što sam rekao, verovatno nisam jedini koji ima ove probleme i fer je spomenuti.

BLADES OF FIRE NE BI TREBALO DA BUDE TEŠKA IGRA, ALI JA PROSTO NE UMEM DA JE IGRAM, NITI DA JE PREĐEM



Do sada bih već odustao jer ovo očigledno nije igra za mene, ali ono što me je vraćalo je crafting sistem. Ovaj sistem je uzano vezan za priču koja kaže da su nekada davno džinovi vladali svetom i ljudima podarili znanje kovanja čelika. Čovečanstvo je napredovalo, džinovima se nešto desilo, a trenutna kraljica je bacila čini koje su skoro sav čelik u svetu pretvorile u kamen. Ovim je ojačala svoju vojsku, jer nemaju sa čim da joj se suprotstave i postala tiranin. Glavni junak Aran ima moć svetog čekića sa kojim može sebi da kuje čelična oružja. Generalno, igra počinje sa rečenicom „I'm going to kill the Queen“. Ovo je tako „metal“ rečenica i sjajno vas ubacuje u ovaj svet.



Aran sa svojim specijalnim čekićem može da ode u skriveni univerzum gde mu džinovi dozvoljavaju da kreira svoja oružja. Prvo se bira osnova, to jest tip oružja koji želite da pravite. Postoji sedam osnovnih tipova među kojima su mačevi, koplja, bodeži i drugi koje neću da spojlujem. Kada izaberete bazu, možete da birate kakav će vam biti vrh oružja (od koga zavise tipovi napada kao i osnovna statistika), kakva će vam biti drška, od kog materijala će biti ostali delovi (skoro svaki deo može da bude od drugačijeg materijala) i sve ovo utiče na statistiku oružja. Na vama je da odlučite da li ćete da žrtvujete štetu radi odbrane, da li ćete više da sečete ili da bodete, koliko dobro je izbalansirano oružje u zavisnosti od materijala od koga su delovi pravljeni kao i njihov oblik. Kad sve ovo izaberete, onda dolazi deo gde kroz mini igru morate da kujete čelik. Teško je opisati ali u načelu treba da udarate čelik pod određenom jačinom i određenim uglom kako biste ga izravnali u odnosu na kalup. Imate određen broj pokušaja da to uradite i dobijate zvezdice uspeha. Što više zvezdica skupite, toliko puta možete da popravite to oružje dok se ne slomi i postane neupotrebljivo. Stara oružja možete da pretvorite nazad u određenu količinu materijala.

Generalno je jako zabavno kraftedovati svoja oružja jer u istom veoma aktivno učestvujete, a na kraju možete da imenujete svako kako god želite što dodaje ličnost vašem remek-delu.



Tokom kombata, ako poginete ne gubite XP ili slično, već vam ispada oružje koje ste trenutno imali u rukama. Kad se oživite, možete da se vratite na mesto gde ste poginuli i pokupite svoje oružje. Ovo je u početku bilo poprilično izazovno jer u svakom trenutku možete da nosite četiri oružja a ako ostanete bez svih, goloruki ste dok se ne probijete nazad da pokupite ili ne napravite novo. Goloruki ne možete da se bijete a ako nemate dovoljno materijala, novo oružje ne možete napraviti. Ovim se uvodi i element taktike koji vas tera da razmislite da li ste spremni da napadnete grupu neprijatelja ili bossa.

Lokacije u igri su naizgled male, ali samo na prvi pogled. Sve lokacije su isprepletane u metroidvania stilu i postoji mnoštvo skrivenih lokacija, prečica i pristupa koje će se otključati ili kasnije ili kada provalite kako da dođete do njih. Čak i za prolazak kroz priču, do nekih lokacija treba baš da se dobro razmisli kako da se stigne, što ponekad zaustavi ceo tok igre. Ali, ako ste uporni, često ćete nalaziti skrivene škrinje sa kalupima za oružja, bossove, ali i materijale koji su više nego neophodni.

Grafika je okej, ništa specijalno ali nije ni ružna. Ono što ističe igru je dizajn vrlo sličan XBOX 360 periodu gde su momci nagruvani i veliki, devojke lepe i vitke i nevidljivi zidovi su na sve strane. Najviše volim to što završnim napadom mogu da skočim i ubijem bossa kao neki trenirani akrobata ili nindža, ali da zaobiđem ili, Bože sačuvaj, preskočim stolicu koja mi blokira put je nemoguća misija (jer su tako developeri rekli).

Na kraju dolazimo do ocene igre. Nisam je prešao, nije mi fizički (bukvalno) prijala a niti ću joj se vraćati u budućnosti sem možda na Steam Deck-u ako baš nemam ništa da igram. Iako igra nudi brdo inovativnosti, mislim da ima previše mehanika oko kojih mora da se vodi računa i to mi takođe nije prijalo. Zbog ovoga, ja bih dao nisku ocenu igri gde je iz moje perspektive jedina dobra stvar crafting, a sve ostalo me je mučilo. Ali ne mogu, jer ne pišem ovo za sebe, već pišem za vas, čitaoc. Mislim da je Blades of Fire skriveni hit koji je prošao ispod radara i da zaslužuje mnogo više pohvale nego što izgleda u ovom tekstu. Što se mene lično tiče, igra bi ostala neocenjena ali imala bi preporuku. Ali, ako gledamo na igru kao numeričku vrednost gde uzimam sve faktore igre i izbacujem sve lične, ne predrasude, već probleme, igra je jaka osmica i nadam se da će naći svoju publiku – iako nažalost to nisam ja.



RAZVOJNI TIM:
MercurySteam

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series
X/S

IZDAVAČ:
505 Games

CENA:
59,99€

OCENA

8

- ✓ Crafting sistem
- ✓ Interesantna priča
- ✓ Kompleksan kombat sistem

- ✗ Lično mi nije prijala igra
- ✗ Previše mehanika

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-11700KF / AMD Ryzen 5800X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 4070 SUPER / AMD Radeon RX 6800 XT
RAM: 16 GB
SSD/HDD: 54 GB

DEATH STRANDING 2

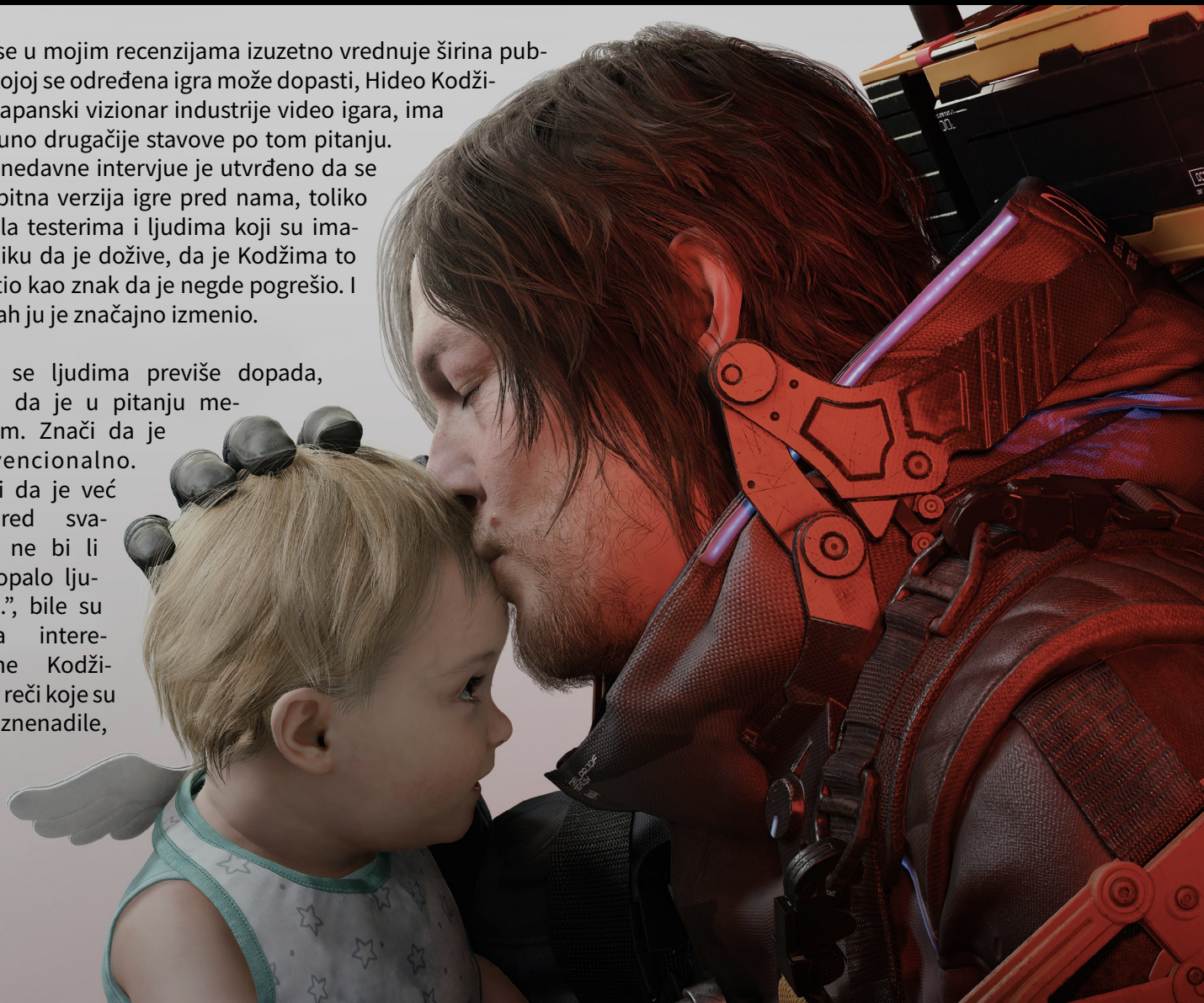
Autor: Milan Živković

ON THE BEACH

ISPOLIRANI, FOKUSIRANI I AMBICIOZNI ANTI-MEJNSTRIM!

Dok se u mojim recenzijama izuzetno vrednuje širina publike kojoj se određena igra može dopasti, Hideo Kodžima, japanski vizionar industrije video igara, ima potpuno drugačije stavove po tom pitanju. Kroz nedavne intervju je utvrđeno da se prvobitna verzija igre pred nama, toliko dopala testerima i ljudima koji su imali priliku da je dožive, da je Kodžima to shvatio kao znak da je negde pogrešio. I odmah ju je značajno izmenio.

“Ako se ljudima previše dopada, znači da je u pitanju mejnstrim. Znači da je konvencionalno. Znači da je već unapred sva-reno ne bi li se dopalo ljudima.”, bile su zaista interesantne Kodžimine reči koje su me iznenadile,



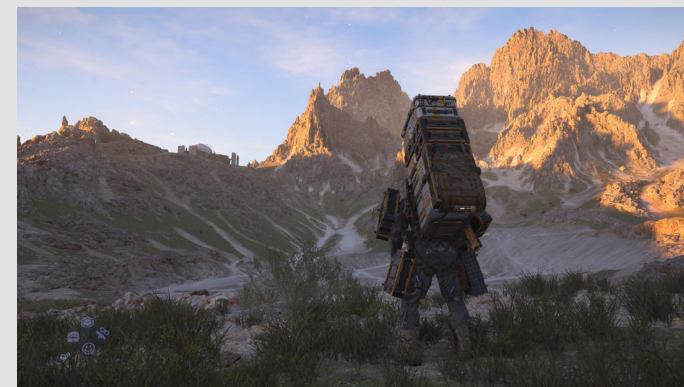
ali zapravo samo podsetile na to šta su njegove video igre. Naslovi koji ne ciljaju da se dopadnu svima, ali da onaj manji broj ljudi kojima se svide, potpuno raspamete. Klimao sam ja glavom tako na njegove reči, a istovremeno se znojio od bojazni da ovaj put ne izvisim kao cilj na publika i totalno se razočaram...



**PO PITANJU SIROVE
GRAFIKE, DS2 JE VEROVATNO
NAJLEPŠA IGRA KOJU
SAM IKADA ZAIGRAO**

I da li sam se razočarao? Apsolutno ne. Ti, poštovani čitače čije strpljenje izuzetno cenim, koji još čitaš ove reči umesto da se sjuriš na dno teksta i samo overiš ocenu pa produžiš dalje. Što bi rekli stari, “ti ćeš sinko svirati...”

Nema tako mnogo naslova, franšiza ili projekata, čijem se pojavljivanju obradujem u svakom smislu te reči. A bez obzira na zbilja fascinantno kvalitetan zbir naslove ove godine, Death Stranding 2 je moja najiščekivanija igra. Kao neko ko je obožavao prethodnu, priznajući sve neobičnosti i mane a istovremeno ceneći sve što je imala da ponudi, u DS2 sam uronio pun nade, očekivanja ali i sa propisnom dozom ushićenja.



I već prvi kadrovi, u meni su uskomešali emocije na način koji sigurno neće svakom igraču. I već je bilo jasno da je ovo jedan od onih mojih ličnih “gejmerskih checkpointa”. Tačka posle koje ću naredne igre pamtit na drugačiji način ali pre svega, momenat kada sam napunio lične baterije optimizma i vere u igračku industriju. Previše sladunjavo? U redu, da predemo onda na stvar!

Počnimo od vizuelnog, jer grafika ove igre raspamećuje. Znae ono kako je dugme “X” verovatno najviše podložno deformaciji jer se najčešće koristi? E pa ja sam sebi stvorio novog kandidata za kvar, jer sam dugme zaduženo za hvatanje sličica toliko puta pritisnuo da mi ga je bilo žao.

Realistično posmatrano, grafika u nekoj igri može biti lepa samo koliko i korišćen stil. Umetnički pravac dikтира konačni utisak, pa tako često igre koje imaju skromnu ali visoko stilizovanu grafiku nije teško postaviti u sam vrh industrije. Uz to, što stilizovanije, to besmrtnije, jer igre ovog tipa čini se da nikako ne stare u smislu vizuelnog kvaliteta.



Death Stranding 2 je po pitanju svoje sirove grafike, verovatno najlepša igra koju sam ikada zaigrao. Istina, sve je prožeto prepoznatljivim generalnim dizajnom Jodžija Šinkave, neizostavnog partnera Hideo Kodžime. I svet je toliko specifičan da ga je, iako je donekle smešten u stvarnom svetu, nemoguće pomešati sa nekom drugom igrom. Ali količina detalja i hirurška preciznost kojom je čitav univerzum izvajen, nepokolebljiva je.

Što bi rekli, ne šteti ni impozantan broj tehnoloških dostignuća koja pomažu da se dočara ljudska emocija sjajnim facijalnim animacijama. Ukoliko niste znali, na tim animacijama je ovde kao i u prethodnom delu radio naš studio 3Laterall, pa su ovi momci i devojke ovaj put nadmašili sebe. Osetio sam se kao da ponovo igram Half-Life 2, gde su animacije ove vrste prvi put zakoračile u sferu realizma.



**KAO I U PRETHODNOM DELU,
NA FACIJALNIM
ANIMACIJAMA JE RADIO
NAŠ STUDIO 3LATERAL**

Tu je i osvetljenje koje kao da osim uloge realističnog prikaza uskače u ulogu emocionalne palete kojom scena u zavisnosti od svetlosti, dobija potpuno drugačiji emotivni spektar. Prisutna je smena dana i noći, pa očaravaju i izlazak i zalazak sunca, ali i gotovo svaka senka i odsjaj. Način na koji se "rađa" svetlost u trenucima kada se otvaraju vrata vašeg broda, bio je jedan od najjednostavnijih ali mojih omiljenih primera, dok sam se divio grafici na ovom polju.



O pojedinačnim segmentima vizuelnog aspekta bih mogao da pričam do prekosutra, ali ono što je ključno jeste da nijedan detalj ne štrči. Besprekorni modeli likova, detalji na koži, odeći, način na koji je dočaran metal, kamen ili bilo koji nasumično odabran predmet, za svaku su pohvalu. Kodžima jeste čovek detaljista, ali ovaj put je nesumnjivo otišao korak dalje jer Death Stranding 2 vrvi od neverovatnih sitnica.

Radnja igre se više ne odvija na tlu Severne Amerike, tako da tu više nemamo predele nalik islandskim pejzažima. Zato je sada tu mnogo više nabujale flore, ali su prisutne i pustinje, snežne pustoši, kamenjari i doline. Kako bi sve delovalo još više živo, ujedno utičući i na gejملهj, tu su i zemljotresi, poplave, kiša, jak vetar ali i neke druge, za ovaj svet karakteristične nepogode. I svaka od njih kada se odigra, ostavlja uvek moćan utisak.

Nadam se da sam vam približio sveopšti kvalitet grafike ove igre, ali nemojte misliti da je u pitanju samo poslastica za oko dok sve drugo zaostaje. Jer jedan od najvažnijih aspekata Death Stranding-a (ali i većine Kodžiminih igara) jeste zvuk. Od audio režije do muzičke podloge, sve ponovo pršti od kvaliteta.

Ukoliko igrate sa slušalicama, zvuk će moći sjajno da dočara gde se nalazite u prostoru. Ali ovo nije ograničeno samo na slušalice, jer kvalitetnom režijom postignuto je da audio bude odličan i na običnom televizoru. Dobar deo zvuka dopire i iz samog DualSense kontrolera, simulirajući neposredni okoliš kroz koji Sem korača. Naizgled nepotreban, ali i te kako važan detalj koji ćete sigurno ceniti.

A šta bi zvuk bio bez muzike? Kodžima je prošlom igrom dosta rekao o svom ukusu kroz odabir pesama koje su krasile igru. Čak je i svetu razotkrio sjajni bend Low Roar, koji bez prve igre verovatno nikada ne bi imao ni približno publike koliko je to sada slučaj. Nažalost, pevač Rajan Karazija je preminuo pre skoro tri godine, pa je ovu ulogu u igri preuzeo fenomenalni Woodkid koji je verovatno najbolja moguća замена za Low Roar. Ali ne brinite, Low Roar muzika živi i kroz Death Stranding 2. Dovoljno je samo da oslušnete.

Ono što preostaje a što ćete slušati kroz čitavu igru, jeste glasovna gluma koja je apsolutno savršena. Vidi se da su glumci, bez obzira da li su uopšte i razumeli šta izgovaraju i šta se oko njih dešava, do tančina pratili instrukcije režisera. Priredili su nam maksimalno autentičan performans, na najvišem mogućem nivou.

Pre nego što se ova recenzija pretvori u dugu i dosadnu doktorsku disertaciju, moram odmah pažnju skrenuti i na dva najbitnija elementa za Death Stranding. Ovo su ujedno i najkontroverzniji segmenti zbog kojih su igre i hvaljene i osporavane, kako su nesumnjivo nešto potpuno unikatno. Govorim naravno o priči i gejملهju, razlozima koje mnogi navode kada govore o tome šta ih najviše odbija od toga da zaigraju ovaj naslov. Pa da zajedno raspravimo o oba!



Death Stranding je nazivan “simulatorom hodanja” jedino manje nego “simulatorom dostavljača”, a oba slučaja postala su svojevrsan sinonim za igru širom interneta. Krajnje demonizovan i ozloglašen motiv igre gde se suština gejmplaja svodi na pešačenje od tačke A do tačke B, milionima je bio dovoljan da igru u startu otpišu kao dosadno iskustvo. Ovo je išlo do tih granica čak toliko da biste pomislili da se u svim ostalim popularnim igrama uopšte i ne ide od tačke do tačke ili još bolje – ne hoda. Samo ovde!



Dok je nesumnjivo ogroman broj igrača stekao utisak da se na putu ne dešava apsolutno ništa i da je cilj bitniji od samog puta, tražim od vas da se zamislite – da li je to zaista tako?

**PRIČA JE OČEKIVANO
OTKAČENA, UNIKATNA,
MAŠTOVITA I LEPO
OSMIŠLJENA**

Death Stranding je bio svojevrsni eksperiment i pokušaj da se stvori takozvani “strand” žanr igara, gde svi ljudi sarađuju prostim igranjem. Ali na tom putu, gejmplej je često umeo da bude previše jednostavan. Jer kada se

nešto prvi put pravi, najviše se radi na suštini a tek onda na ukrasima koji će joj pomoći da se istakne. Zato je prva igra delimično i opravdano bila ozloglašena među manje strpljivim igračima, naročito onima koji pate od poremećaja pažnje.

Sa zadovoljstvom mogu da kažem da je Death Stranding 2 ostao ono što jeste, ali je ovaj put svoju suštinu mnogo bolje prezentovao. Gejmplej se i dalje sastoji od pokoravanja distanci, na putu da prenesete kakav teret ili očistite oblast od opasnosti. Ali je sve ovo predstavljeno mnogo jasnije, kako se novajlije ne bi izgubile u svim ponuđenim sistemima.



Interesantno je da je fizika vožnje jako slabo napredovala pa još uvek ima izuzetno nezgrapne momente. No istovremeno sve ovo uspeva još manje da smeta u odnosu na originalno iskustvo. Da li zbog toga što je sve postalo svojevrsni šmek serijala ili sam ja prosto oguglao, đavo će ga znati. Baš nam javite kako se vama čini, kad igru zaigrate!

Istovremeno, količina sadržaja je podignuta dovoljno da će vas gotovo na svakom putu čekati nešto interesantno. Da li novi protivnik, okoliš, priča ili akciona sekvenca. Death Stranding 2 nije briga da li vam se dopadao prvi deo ili ne. Sve što ovde želi da postigne jeste da bude isti samo jasniji, intenzivniji i u svakom smislu bolji. I u tome maestralno uspeva.

Načina za putovanje je više, a izgradnjom istih dobijate osećaj satisfakcije, kad počnu da padaju lajkovi drugih igrača jer ste im pomogli. Pa i postojeće građevine sada imaju dodatne funkcije, naoružanje je zanimljivije a neki zamršeniji sistemi su uprošćeni. Sem više ne mora da ide na WC kako bi bukvalno od stolice i urina pravio bombe. Bogu hvala na tome!

Više je i momenata šunjanja, koje je daleko bolje izvedeno ukoliko volite da igrate na taj način. A i protivnici su

raznovrsni pa su okršaji sa njima mnogo uzbudljiviji što istovremeno mogu da kažem i za “boss” borbe, naročito na višim podešavanjima težine. Slobodno mogu i da napomenem da je po pitanju gejmplaja ali i nekih drugih sitnica, ova igra jedan značajan omaž Metal Gear Solid serijalu, što me je na momente nagnalo na suze. Nije ni čudo, s obzirom da je to jedan od mojih dva omiljena serijala video igara svih vremena. A istovremeno i serijal čiji pravi nastavak verovatno nikada više nećemo videti...



Čak i ocene i lajkovi koje usput dobijate, sada imaju veći značaj. U zavisnosti od dostignutog nivoa, otključavaju vam se i posebne sposobnosti koje možete da aktivirate i prilagodite vašem stilu igranja. A bolje ocene ujedno znače i raznovrsniju opremu i naoružanje, koje još više produbljuje načine na koji je moguće igrati.

E sad ono univerzalnije i još više karakteristično za autora igre – priča. Ona je očekivano otkačena, unikatna, maštovita i lepo osmišljena. Ali ovaj put meni lično predviđivija, što mi nimalo nije pokvarilo iskustvo. Čak naprotiv, još više sam cenio momente kada me nešto stvarno iznenadi. A one kada sam nešto predvideo, doživljavao sam kao dodatno dostignuće u direktnoj sprezi sa gejmplejom.

Fabula se nastavlja na prvi deo i to 11 meseci nakon poslednjih dešavanja igre. Sem živi u izolaciji gde kao samohrani otac pokušava da podigne Lu i pruži joj svetlu budućnost. Međutim, njegove su sposobnosti još jednom potrebne čovečanstvu, kako bi se osnažila “hiralna mreža” i učvrstile spone između ljudi.

**FABULA SE NASTAVLJA NA
PRVI DEO I TO 11 MESECI
NAKON POSLEDNJIH
DEŠAVANJA IGRE**

Ovo automatski u priču uvlači sijaset novih likova. Neki su dobronamerni, neki misteriozni a neki reciklirani na najslabiji mogući način. Kažu da junak može biti kvalitetan jedino koliko je to i antagonist. A ovde nisam siguran da je to slučaj, jer dok Sem nije naročito zanimljiv lik, evidentni negativac svaku scenu u kojoj se pojavljuje pretvara u najzabavniji narativni momenat igre.

Način na koji je koncipiran jedan deo toka priče, jako podseća na prvi deo. Ali je sve opet dovoljno sveže da ne možete ni najmanje da zamerite što je koncept isti kada je suština potpuno drugačija.

Sve ovo, praćeno je dobrom količinom akcionih sekvenci kakve nismo mogli da vidimo u prvoj igri. A kada je neka scena naročito kvalitetna, u pitanju je prava simfonija. Svaki element se savršeno uklapa u jednu filmsku celinu sa koje je izuzetno teško skrenuti pogled. Što bi moja devojka rekla “ovo sama teško da bih igrala, ali gledati te dok je prelaziš, bilo je fantastično!” Pa što bi rekli, ako ne verujete meni - verujte njoj! Ako gejmplej



nije nešto što je u vašem fazonu, pronadite način da igru doživite kroz nečije igranje. Nećete zažaliti!

Dobro, ja ponovo govorim kao da je ovo apsolutno pravilo i da nema šansi da vam se igra neće dopasti, ali realnost je naravno potpuno drugačija. Kao što je to bio slučaj sa originalom, i ovo je igra samo za određenu publiku. Pomalo mi je žao što je Kodžima nije ostavio u tom prvobitnom "mejnstrim" obliku, kako bi imala još veću igračku bazu. Ali ostaću zadovoljan činjenicom da je ovo daleko više pristupačan naslov, naspram prvog dela. Ovo je igra koja vam se može dopasti, čak i da original niste mogli da podnesete!

Uz Death Stranding 2, nisam imao iskustvo za desetku. Imao sam iskustvo za dvadeseticu! No i dalje se držim toga da konačna presuda mora biti što je objektivnije moguća. Te u obzir moram uzeti i činjenicu da igra nije za široke narodne mase, što smatram da joj je jedna jedina prava mana. Pa dok sam za original bio maksimalno iskren i dao joj ocenu za koju smatram da je realistična, ovaj put moram da vas zamolim da se nađemo na pola puta!

Sada slobodno spustite pogled ka oceni koja, iako negde između realnosti i privrženosti, opet miriše kao da je više na moju štetu. A i na štetu jednog neverovatnog naslova. Ako ste stigli do ove čitajući, bar vam je jasno odakle potiče ovakav konačni skor. Trenutak kada moram sebi da dopustim da veličam kvalitet, čak iako velik broj igrača neće moći da ga prepozna. Pa nek' ide život!

Nije desetka, a opet za mene najbolja igra ove bogate godine. Iskustvo kakvo se ne propušta ni zbog žanra, ni zbog renomea, ni zbog predra-suda. Iskustvo kakvo treba doživeti, na koji god način sebi to možete da priredite. Makar lično morao da vam u dom dođem i igram igru pred vama, nemojte je zaobići! Doživite Death Stranding 2. Doživite ovu viziju i remek-delo.

Doživite sve ono što nisam ni pomenio u ovom pozamašnom tekstu. Ukoliko volite video igre, dugujete sebi da bar pokušate. A ako vas privuče i uvuče, smatrajte da smo od sada drugari!



RAZVOJNI TIM:
Kojima Productions

PLATFORME:
PS5

IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment

CENA:
79,99€

OCENA

9,5

- ✓ Besprekorna audio-vizuelna prezentacija
- ✓ Sjajna priča koja ne podbacuje ni na trenutak
- ✓ Gejmplej širokih mogućnosti
- ✗ Previše drugačije, pa nije za svakoga

Igru ustupio:
PlayStation

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA



BEKI



LUKSI

POWERED BY

TRIK

Autor: Nikola Aksentijević

ELDEN RING™ NIGHTREIGN

RECIKLAŽA NA PRAVI NAČIN

Nightreign je ono što se na engleskom kaže „asset flip“, iliti obrt istih resursa iz prethodnih igara da se napravi nešto novo ili manje novo. Iako ne bi trebalo podržavati ovakvu praksu u bilo kojoj formi, Nightreign se makar trudi da, uprkos recikliranim resursima, ipak zabavi igrača i promeni formulu na ne toliko očekivan način. Konkretno – Nightreign je roguelite koji vas baca u istumbani i izmenjeni Limgrave zvani Limveld, fokusirajući se na značajno brži put kroz vaše okruženje, dok ste sve vreme na vrlo uskom tajmeru koji će sužavati krug smrtonosne kiše koja preti da vas ubije. Da, ova igra ima prokleti battle royale krug koji se sužava, i to nekako funkcioniše, samo je teško poverovati da ovako nešto vidimo u FromSoft igri.



**IGRA PRATI ROGUELITE
CIKLUS GEJMPLEJA,
GDE SVAKI RUN TRAJE OKO
POLA SATA**

Igra zapravo poseduje glavnu priču, uz individualne priče za svakog od osam igrivih Nightfarera, to jest likova koji će vam pružiti potpuno različite veštine i stilove igranja. Ove priče mogu biti zabavne da se dešifruju i prate, dok sve ovo ubacuje i prvu pojavu quest markera u bilo kojoj FromSoft igri ikada. Priča se odigrava u alternativnom univerzumu gde se primordijalna tama spustila na Međuzemlje, označavajući kataklizmični događaj koji je izronio monstruozne kreature iz ostalih svetova. Priča ne predstavlja ništa novo, osim što daje interesantan uvid u svet Elden Ringa i poseduje čak i više različitih krajeva u skladu sa vašim akcijama i pričama ostalih Nightfarera koje ste pratili.

**NIGHTREIGN JE PRIMARNO
NAMENJEN ZA
KOOPERATIVNU IGROU SA
JOŠ DVA IGRAČA**



Igra prati roguelite ciklus gejملهja, gde kombinacije oružja i efekata koje možete da skupite u jednom prolazu (koji traje oko pola sata najviše) treba da vam probude taj RPG dopamin i u većini slučajeva uspeva. Na kraju svakog dana unutar jednog prelaza, susrećete se sa jednim boss protivnikom gde, ako umrete od istog, vaš run se završava. Roundtable Hold iz Elden Ringa će i ovde funkcionisati kao vaša glavna baza iz koje polazite na svaki prelaz. Iako deluje da poseduje pregršt novog sadržaja sa svojim izmenjenim izgledom, to i nije slučaj, gde ćete uglavnom imati par linija dijaloga sa NPC-evima i ne mnogo van toga. Progresija može biti razočaravajuća za bilo koga ko je očekivao detaljno sređivanje lika sa različitim statovima i kombinacijama oružja. Umesto toga, igra se fokusira na klasni sistem i nove relikvije koje vam donose bonuse, slično gem sistemu iz Bloodbornu.

**OVA IGRA IMA PROKLETI
BATTLE ROYALE KRUG KOJI
SE SUŽAVA I TO NEKAKO
FUNKCIONIŠE**

Unutar Limvelda, ekspedicije zapravo pružaju dosta zabave. Njihov tok može delovati prebrzo u početku, gde će se dešavati greške zbog jednostavnog nepoznavanja mape, nasumičnih događaja i tzv. Shifting Earth situacija gde se mapa potpuno menja i biva preplavljena smrtonosnim zamkama. Kako se budete privikavali, ovaj ciklus će biti sve laganiji i bolji te ćete igru uspevati da prelazite nezavisno od vaše ekipe i stila igranja. Kako je Nightreign primarno namenjen za kooperativnu igru sa još dva igrača, solo mod jeste značajno izazovniji od bilo kog multiplejer izazova, što će delu publike koja igra solo sigurno pružiti još dosta zabave.

Igra poseduje solidan broj opreme i na stotine oružja koja će značajno menjati vaš pristup, mada je svaki prelaz RNG lutrija gde ćete juriti da nađete nešto što će vašeg karaktera učiniti zapravo korisnim. Iako je većina oružja reciklirano, FromSoft se zaista potrudio da svaki prelaz deluje drugačije i značajno, držeći iskustvo





solidno svežim i primoravajući igrače na neke stilove igre koje još uvek nisu isprobali u prethodnim igrama. Međutim, moram napomenuti da na ovom planu praktično nema nikakvih novina u odnosu na Elden Ring, osim opreme koju dobijaju Nightfareri, a čak je i ta oprema preuzeta u nekoj meri iz prethodne igre. Svaka klasa ima svoje klasne sposobnosti kao i neki ultimativni potez, koji stvarno dodaju pregršt kombio i novih pristupa situacijama, pogotovu kada ih pomešate sa magijama i različitim oružjima. Iako su skoro svi protivnici iz Elden Ringa reciklirani, ovo ipak daje osećaj svežine sa ovim novim sistemom jer stvarno menja i način na kojima pristupate borbi, čak i da ste se borili sa pomenutim protivnicima mnoštvo puta u Elden Ringu i Souls igrama.

Audio-vizuelna prezentacija je gotovo identična onoj u Elden Ringu, sa maestralnim dizajnom i svetom koji je i dalje intrigantan, jedinstven i prelep. Dizajn protivnika je jako dobar, dok Nightlord bossovi predstavljaju neverovatan spektakl vredan dugih prelaza koji zahtevaju da se do njih dođe. Što se tiče performansa, generalno sam imao jako pozitivno iskustvo na PS5, dok je i optimizacija na PC-ju sasvim solidna. Muzika je standardno veoma dobra zahvaljujući Shadow of the Erdtree kompozitorima, sa dosta numera koje ćete zapamtiti.

Nightreign nije duga igra u smislu glavne priče koja će zahtevati oko 20 sati od prosečnog igrača, što u velikoj meri zavisi i od multiplejera i sa kakvim ljudima ćete ući u Limveld. Iako multiplejer nema većih problema, netkod i dalje ume da napravi zavrzlamu te neuspešno registrujući neprijateljske napade, pariranja koja se ne odigraju i omašene rollove, ali ništa u preterano iritantnom i preučestalom maniru.

Nightreign je kontroverzan jer je reciklirani Elden Ring sa značajno manje uložnog truda i rada, ali ima šta da ponudi jer je borba brza, zabavna i multiplejer definitivno dodaje novi sloj strategije u paketu sa novim klasnim sposobnostima. Ne prodaje se po punoj ceni, mada i dalje smatram da ovakva praksa ne treba da bude prisutna u gejming svetu, pogotovu ne u AAA industriji, te mi sve ovo deluje kao da je moglo i trebalo da bude samo nešto jeftiniji DLC mod za originalni Elden Ring, preko čega mnogi neće preći.

RAZVOJNI TIM: FromSoftware Inc
PLATFORME: PC, PS4/5, Xbox One, Xbox Series X/S

IZDAVAČ: Bandai Namco, FromSoftware Inc.
CENA: 39,99€

OCENA

7,8

- ✓ Zabavna borba, pogotovu u multiplejeru
- ✓ Novi Nightlord bossovi su maestralni
- ✓ Dizajn i muzika
- ✗ Reciklirani Elden Ring koji je morao da bude samo DLC
- ✗ Nedostatak slobode sa izgradnjom karaktera
- ✗ Manjak novog sadržaja naspram prethodnika

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11 64-bit
CPU: Intel i5-11500 / AMD Ryzen 5 5600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 8GB / AMD Radeon RX Vega-56 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB



BESPLATNI INTERNET MAGAZIN
SVAKOG MESECA NOVO IZDANJE

PLAY.CO.RS

- facebook/PlayZine
- twitter/play_zine
- instagram/playzine_
- youtube/play_zine

Autor: Miloš Hetlerović

logitech

G502X PLUS I POWERPLAY 2



BEŽIČNI MIŠ KOGA NIKADA NEĆETE MORATI DA PUNITE

Jedan od mojih omiljenih miševa od Logitech-a je G502 koji je nastao kao naslednik MX500 i MX518 miševa. I zaista, taj uređaj se toliko dobro pokazao da je na tržištu bio više od 10 godina kao praktično najbolja opcija za gejming miš opšte namene, a i kada je malo izmenjen pre nekog vremena, zadržana je oznaka - samo je dodato X na kraju. Sada nam na test dolazi G502X Plus, gde Plus označava da se radi o bežičnom modelu ali u kompletu sa Powerplay 2 podlogom koja omogućava da se baterija praktično nikada ne potroši.

G502X Plus

G502X je imao velike cipele da popuni i logično je da Logitech nije hteo previše da eksperimentiše - oblik je sada nešto zakrivljeniji linija u odnosu na stari dobri G502 ali se nepogrešivo prepoznaje. I ostale karakteristike su slične, s tim da je težina nešto smanjena i iznosi 106 grama za bežičnu verziju. Zanimljivo je rešen i RGB gde spoljašnja strana miša deluje kao da je „pukla“ i iz nje izviruje LED osvetljenje. Ispod tog procepa se nalazi lepo gumiran prostor na kome držite palac (ovo je miš namenjen isključivo dešnjacima), a tu se nalaze dva dodatna dugmeta kao i posebno „snajper“ dugme. Taj snajper može poslužiti da promenite DPI osetljivost miša dok ga držite, kako bi vam senzor bolje odgovarao za preciznije gađanje. Zanimljivo je da se u kutiji miša nalazi još jedna, manja verzija istog ovog dugmeta, pa ga možete promeniti kako vama odgovara, a čak i ono prvobitno veće dugme možete okrenuti na drugu stranu ukoliko vam je tako bolje. Pričvršćuje se magnetima što daje odličan rezultat i ne može da pobegne, a opet je relativno lako za zamenu.

Na samoj ivici glavnog levog tastera nalaze se još dva dugmeta. Takođe tu je i točkić koji ima i mogućnost side scroll-a dok se iznad njega nalazi taster koji reguliše da li je točkić u modu na podeoke ili u freewheel modu, kao i taster za promenu DPI osetljivosti senzora. Treba naglasiti i da je Logitech ovde za glavne tastere upotrebio novu tehnologiju Lightforce tastera koji kombinuju me-

**G502X PLUS JE DOSTOJAN
NASLEDNIK LEGENDARNOG
G502 MODELA**



haničku i optičku tehnologiju kako bi se klikovi brže registrovali ali i kako biste imali osećaj pravih mehaničkih tastera, što je zaista jako dobro za korišćenje. Sa prednje strane se nalazi jedan USB-C port za punjenje i žično povezivanje kao i dosta neke „piano“ plastike, kojom iskren da budem i nisam baš oduševljen jer je dosta teška za održavanje. Sa donje strane su veliki PTFE klizači koji su vrlo brzi na podlozi, taster za uključivanje miša, kao i mali deo gde možete staviti USB adapter ili ubaciti PowerPlay pločicu o kojoj ćemo pričati nešto kasnije.

Kada govorimo o tehnologiji, G502X Plus je opremljen Hero 25K senzorom koji nudi osetljivost od čak 25.600 DPI što je i više nego dovoljno za gotovo sve gejmerske potrebe. Tu je i povezivanje preko Lightspeed Wireless tehnologije koja omogućava istu brzinu prenosa kao i standardni USB kabl, a uređaj možete koristiti i dok se puni preko kabla. Baterija uređaja bez punjenja traje do 130 sati ukoliko je isključeno RGB osvetljenje ili do 37 sati ukoliko želite da vam miš svetli. Međutim mi nismo hteli da se zamaramo punjenjem!

Powerplay 2

Logitech je već davne 2017. godine predstavio podlogu za miša koja je obećavala da vaš bežični uređaj više nikada ne morate da puniti, što je na neki način zaista bila revolucija. Međutim, visoka cena prve generacije Powerplay podloge je dosta korisnika odvratilo od kupovine iste. To nas dovodi do zanimljive situacije da Logitech drugu generaciju podloge pozicionira tako da košta manje od prve, što u današnjem svetu naviknutom na stalnu inflaciju cena i prodavanje magle zaista deluje kao kuriozitet. To je ciljano urađeno da bi se ovaj uređaj više rasprostranio, ali moramo priznati i da su učinjeni neki kompromisi.



Najveći kompromis je što ste u prvoj generaciji u paketu dobijali i mekanu podlogu od tkanine ali i tvrdnu od plastike, pa ste mogli da izaberete koja vam više odgovara. Kod Powerplay 2 podloge, dobija se samo podloga od tkanine. Drugi kompromis jeste što je podloga u sebi ranije imala ugrađen Lightspeed risiver, što sada nije slučaj. To znači da je povezujete na računar preko USB kabla, ali morate koristiti i risiver koji stiže uz miša - dakle imate jedan USB port manje na raspolaganju. Podloga je i dalje relativno standardnih dimenzija 344x340mm sa debljinom od 3.5mm, što je nešto manje nego u prethodnoj generaciji. S obzirom da su podloge ovih dana sve veće i veće, ovo bismo nazvali nekom osnovnom gejmerskom veličinom, ali sasvim dovoljno, pogotovu imajući u vidu da nema logike praviti podlogu sa većom površinom za punjenje jer bi više bilo neiskorišćeno.

Naravno napravljena su i neka unapređenja. Pre svega sada je veća indukciona površina na kojoj podloga puni miša - nisam ni shvatao da je to bio neki ograničavajući faktor, ali eto sada je to bolje. Sve što je potrebno da uradite jeste da stavite kompatibilnog miša, u njega umesto standardnog poklopca sa donje strane ubacite poklopac koji dobijate uz podlogu i on će se konstantno puniti, bez obzira da li radi ili stoji. U tom smislu na mišu možete zauvek ostaviti i RGB osvetljenje jer je nebitno koliko baterije troši kada se ona stalno dopunjuje. Već pomenuta tkanina koja zapravo služi kao podloga se na plastični deo stavlja preko gumiranog donjeg dela i zaista stoji vrlo čvrsto na njemu, baš nikakvih problema sa pomeranjem podloge nismo imali.

Zanimljivo je da na kutiji od podloge stoji da su trenutno kompatibilni miševi samo G309, G502X Plus i G Pro X Superlight kao i drugi modeli, ali kada odete na Logitech sajt videćete da je praktično kompatibilan i bilo koji stariji model koji je radio i sa prvom generacijom Powerplay podloge. Ovo i ima smisla jer pretpostavljam da je cela logika u kružnom disku koji se dobija uz podlogu, a on je istih dimenzija kao i ranije i staje i u starije modele.

Zaključak

Logitech G502X Plus miš je vrlo dostojan naslednik G502 modela, a kada to kaže neko ko je ovaj drugi koristio više od deceniju kao glavni uređaj za igranje, to ima posebnu težinu. Da, ima nekih osveženja i unapređenja, ali su ona nekako u drugom planu - glavno je da je osnovni duh uređaja sačuvan i za nove generacije i da će još mnogo gejmera imati prilike da uživa u njemu. Sa druge strane, Powerplay 2 se rešava možda nekih detalja koji su većini korisnika bili višak na prethodnom modelu ali zato nudi nešto nižu cenu, što svakako pozdravljamo jer se ionako radi o relativno skupom sistemu. Svakako, činjenica da sa ovakvim setapom više nikada nećete morati da razmišljate o punjenju baterije miša ima jednu ozbiljnu vrednost.

Autor: Milan Živković

NINTENDO SWITCH 2



SKUPA IGRAČKA - INVESTICIJA U BUDUĆNOST

Jun 2025. godine je za mene protekao "u krugu dvojke" – Nintendo Switch 2 i Death Stranding, takođe 2. Nesumnjivo mesec koji ću pamtiiti dokle god me pamćenje bude služilo, ali u svrhe ovog teksta dopustite da se za sada pozabavimo Nintendovom najnovijom konzolom. Naslednikom jedne od najpopularnijih konzola svih vremena i uzbudljive koliko i kontroverzne nove igračke. Nintendo Switch 2 je konačno stigao!

Po pitanju kvaliteta izrade, ovo je jedna jako solidna konzola. Ovo govorim dok u drugoj ruci držim originalni Switch, te nezaobilazno pod prstima osećam sirovu razliku u opštem kvalitetu. Možda je to samo estetska varka, ali Switch 2 odaje onaj premijum utisak koji je uvek dobro osetiti u rukama. Plus je sve veće, pa istovremeno i udobnije igračima kojima su i prvobitni Lite modeli bili previše mali.

Jedino manje kvalitetan deo hardvera u paketu, jeste „dok“ u koji polažete konzolu kada se igrate na velikom ekranu. Deluje malo klimavije i od manje kvalitetne plastike. Ali kako je u pitanju samo „pristanište“ za konzolu a ne nešto što ćete stalno držati u rukama, ne

mogu mnogo da mu zamerim. Uz to, u pitanju je hardver koji „ojačava“ konzolu dok je u njemu pa su igre još lepše i podržavaju 4K rezoluciju. Konačno!



PO PITANJU KVALITETA IZRADE, OVO JE JEDNA JAKO SOLIDNA KONZOLA

Dva USB-C porta za punjenje, dva stereo zvučnika, ulaz za slušalice i Joy-con kontroleri koji se sada, pomoću magneta, još lakše kače i skidaju na konzolu. Ovo ne samo da je praktičnije već je i neverovatno zarazno. Ponekad uhvatim sebe kako samo skidam kontrolere i mahinalno ih vraćam na konzolu, samo zato što „prija“.

Činjenica da je sistem zasnovan na magnetima i malenoj pločici koja ulazi u kontroler, ne treba da vas zabrinjava. Joy-con stoji mirno kao stari fikus i uopšte ne odaje utisak da se lako može iščupati ili ne daj Bože slomiti. Dodatnu sigurnost uliva mat finiš, koji crnom bojom finalizira celokupni utisak. Bukvalno da klimnete glavu uz „e ovo je solidan proizvod“.



Ekran je prekriven folijom koju, za razliku od sličnih proizvoda, nije potrebno da uklonite. Zapravo, iz Nintenda snažno sugerišu da upravo to i ne činite, kako je folija tu ne samo da bi zaštitila ekran već i u slučaju loma, sprečila da se isti raspe u hiljade sitnih staklića. Uzmite ovo za ozbiljno i ne uklanjajte foliju, osim ako nema baš preke potrebe za time.

Upravo ovaj ekran je LCD veličine 7,9 inča, podržava 1080p rezoluciju, HDR10 i čak 120Hz brzinu osvežavanja. Iako trenutno nijedna igra ne podržava igranje u 120 sličica u sekundi, ovo sugerise da će ih u budućnosti i te kako biti. Ako ništa drugo, bar onaj sto godina iščekivani Metroid Prime 4, kako je najavljeno u prezentaciji same konzole...

BOJE SU ŽIVOPISNE, HDR JE DOSTA KVALITETAN A ODNOS VELIČINE I REZOLUCIJE SKORO PA IDEALAN

Koliko god razočaravajuća činjenica da je ekran LCD umesto OLED na koji su mnogi uz poslednje Switch izdanje navikli, verujte da je ovo jedan dobar ekran. Boje su živopisne, HDR je dosta kvalitetan a odnos veličine i rezolucije skoro pa idealan. Igre izgledaju izuzetno lepo na njemu, kako nove tako čak i one sa originalne konzole.



Tako je, Switch 2 podržava igranje i gotovo svih igara sa svog prethodnika. Pa dok pokretanje bilo koje znači malo kvalitetniji prikaz slike i brzinu izvođenja, neke od njih su posebno unapređene kako bi na novoj konzoli pružile još bolje iskustvo igranja. Čak 12 naslova (za sada) je doživelo besplatno ažuriranje pomoću kog se sada pokreću u višoj rezoluciji i boljem frejmrjehtu, dok se za neke naslove traži da izdvojite dodatni novac ali one nude i još nešto dodatnog sadržaja.

Zvučnici, iako poprilično kvalitetnog zvuka, nešto su tiši nego što je to bilo za očekivati. Mada ovo opet može zavistiti i od pokrenute igre. Svakako ne velika zamerka, ali bilo bi sjajno da podržavaju bar za 10% intenzivniji zvuk.



Trajanje baterije je ovde na neki način najveće ali i očekivano razočaranje. Ukoliko podesite osvetljenje na maksimum i igrate najzahtevnije naslove, očekujte da ćete bez baterije ostati već nakon malo više od dva sata. No ukoliko osvetljenje smanjite, možete se približiti i trećem času portabilnog gejminga.

Igranje starijih i manje zahtevnih Switch igara, bez problema će trajati oko tri sata, dok će igranje emuliranih naslova iz biblioteke klasičnih igara sigurno trajati još duže. Ovo jeste daleko manje trajanje baterije u odnosu na OLED model, ali s obzirom na ekran koji veličinom i tehnologijom srče struju kao i neuporedivo jači hardver, nije preterano velika zamerka. Samo ne zaboravite da se mnogo ne udaljavate od štekera, kada igrate u prenosnom režimu...



Switch 2 nije inovativna konzola već više prirodan naslednik prethodnog proizvoda. Nintendo nije bio lud da ubije zlatnu koku, pa nam je dao sve isto, samo veće, brže i bolje. Nažalost, ovo povlači činjenicu da je i operativni sistem, odnosno korisnički interfejs, osim dodatih par novih opcija, identičan. To znači ista prodavnica, iste opcije filtriranja, isti način pretrage lične biblioteke igara i instalacija i ostale stvari na koje smo navikli. Funkcioniše, ali je moglo biti tako mnogo bolje!



Isto važi i za izgled, gde nas i dalje čekaju samo dve teme – mračna i svetla, kako bismo podesili glavni meni prema sopstvenom ukusu. Skromno i razočaravajuće, nema šta. Stvari nekako vadi "game share" inovacija, koja suštinski važi i za originalnu Switch konzolu. Ovo omogućava da neko ko poseduje Switch 2, podeli igru sa nekim ko ima originalni Switch, tako što se igra renderuje na dvojci a strimuje na keca. Naravno, samo ukoliko igra to podržava.

**JOY-CON JE SADA
MOGUĆE KORISTITI I KAO
KOMPJUTERSKI MIŠ**

Interesantna opcija, ali s obzirom da smanji ekran kako bi obaveštenje o deljenju moglo da stane u gornji ugao displeja, za sada mi samu ideju čini pomalo odbojnom. S tim na umu, gotovo jedina "prava" inovacija jeste optika u kontrolerima i "chat" koji olakšava igranje sa društvom preko interneta.

Da, zahvaljujući ugrađenom optičkom senzoru u kontrolerima, Joy-con je sada moguće koristiti i kao kompjuterski miš. I ovo radi iznenađujuće dobro. Moj drugar koji uvek kuka kako je loš sa kontrolerima i baca fraze "daj ti meni miš da vidiš kako ću da igram" više neće imati izgovor. Uglješa, ima da vučeš Joy-con po stolu kao da je Razer Viper V3 Pro!

**TRAJANJE BATERIJE JE OVDE
NA NEKI NAČIN NAJVEĆE ALI
I OČEKIVANO RAZOČARANJE**

Chat opcija, iako nisam imao priliku da je testiram sa društvom, takođe predstavlja zanimljiv novitet. Jednostavnim pritiskom na "C" dugme, pokrećete druženje sa prijateljima, a ukoliko izdvojite novac i za zvaničnu Switch 2 kameru, možete i da se gledate oči u oči za vreme svih ljutih igračkih sesija.

A da... Kamera. Stigli smo i do tog dela... Nintendo Switch 2 je konzola koja je skupa, ali ukoliko želite da je opremite svim najnovijim perifernim uređajima, postaje još skuplja. Ovo je jedna od najgramzivijih konzola svih vremena. Istina, iz Nintenda tvrde da izrada konzole košta svega par evra manje nego koliko od nas traže za njenu kupovinu. U redu, hajde da to progutamo. I stari Joy-con i Pro kontroler rade i na dvojci, to je stvarno sjajno...



Ali recimo, paljenje konzole preko kontrolera više nije moguće ukoliko nemate najnoviji Switch 2 Pro kontroler. Kako molim lepo?! Switch 2 ne podržava klasične microSD kartice, već sada morate nabaviti Express tip istih. Ovo znači daleko brža učitavanja, što je divno. Ali je u pitanju i daleko skuplja tehnologija.

Nove igre dostižu i cene od 80 evra (kod nas i skuplje) a kamera koja ima kvalitet neke solidne Genius web kamere, košta čak pedeset!

Nintendo je promenio klauzule svojih ugovora, pa sada ukoliko posumnja da sa konzolom radite nešto što im se ne sviđa, mogu da vam ne samo banuju nalog nego i praktično pokvare konzolu. Ali ne brinite, ako ste mislili da konzola kao da nije u vašem vlasništvu iako ste je platili, obradovaće vas i činjenica da neke igre koje kupite u fizičkom obliku, uopšte ne dobijate na kertridžu!

**SWITCH 2 JE SKUP, ALI UKOLIKO
ŽELITE DA GA OPREMITE SVIM
NAJNOVIJIM PERIFERIJAMA,
POSTAJE JOŠ SKUPLJI**



Kertridž nekih igara sada služi samo kao ključ kojim potvrđujete da ste kupili igru, koju zatim skidate sa interneta a pokrećete isključivo dok je kertridž u konzoli. Već opet počinjem da se znojim...

Cela ova situacija me podseća na nesrećnu najavu i lansiranje Xbox One konzole, sa očajnim protivpiratskim merama koje su igrače momentalno pozvale na bojkot. Ali dok je Majkrosoftovoj konzoli bilo lakše odoleti... Kako odoleti Super Mariju i kompaniji?



Bez obzira da li ste otrčali prvim jutarnjim zracima Sunca da kupite Switch 2 ili ste odlučili da konzolu bojkotujete dok se Nintendo ne dozove pameti, ne mogu vas kriviti. Sve ima veoma validne razloge i činjenica je da Nintendo, kao kompanija koja pravi izuzetno zabavne igre i hardver, ima jako mračne momente kojim samo pokazuje nepoštovanje prema igračima. Prema publici zbog koje i jesu cenjeni onoliko koliko je to slučaj.

U ovom trenutku, Switch 2 je jedna skupa igračka sa još skupljim igrama i dodacima. Ali istovremeno i fenomenalan sistem koji pokreće ogromnu biblioteku prethodne konzole koji će garantovano imati mnogo sjajnih naslova u budućnosti. Trenutno, jedina ekskluziva za ovu konzolu je Mario Kart World. Ukoliko ste neko ko obožava da se trka sa drugarima, ovo je i više nego dovoljan razlog da se konzola nabavi.

Ali ukoliko čekate novu igru kao razlog za nabavku konzole, onda svakako preporučujem da ne žurite sa kupovinom. Do tada možda i cene padnu, Nintendo se dozove pameti a ja postanem vrlo cenjen Bolivudski glumac... Što bi rekli, optimizam je ključ!

Nintendo Switch 2 je sjajna konzola i trenutno najvećim delom luksuz. No dajte mu samo malo vremena. Ovo je ipak samo početak jedne nove ere...

Ocena? Hm, da joj dam 7.5, bilo bi samo čačkanje mečke, zar ne? Umesto toga, "thumbs up" od mene!

Autor: Miloš Hetlerović



ULTRA TANAK, LAK KAO PERO

Mali i tanki laptopovi su u jednom trenutku bili toliko popularni da su dobili čak i svoj poseban naziv – ultrabook. U međuvremenu je konkurencija na tom polju toliko porasla da više nema potrebe označavati ih nekako posebno, ali ukoliko želite nešto malo, lagano i tanko, model koji smo dobili od Lenova na test bi mogao biti idealan izbor za vas.

Ovaj model je namenjen pre svega onima koji žele izuzetno prenosnu mašinu. Kao što mu deo imena kaže, ovaj laptop je izuzetno tanak – visina u nekim delovima je samo 14.55mm. Kada to pretvorimo u neke realne okvire, to znači da ne da nisu imali prostora da stave LAN port sa strane, nego bi čak i standardni USB-A port bio previše visok pa su jedini portovi koji se nalaze ovde zapravo manji i tanji USB-C. Sa težinom od samo 1.23kg i ekranom od 14" koji pokriva 98% prednje površine, što znači da su ivice skoro pa nepostojeće, ovo je definitivno ultra portabilan računar. Nažalost neki kompromisi su tu ipak morali da se naprave – na primer moje razumevanje je bilo da svi Lenovo računari koji nose na-

ziv Yoga zapravo mogu da se zarotiraju kao tablet, ali to ovde nažalost nije slučaj i uređaj se otvara samo do nekih 120 stepeni otprilike, što je ipak sasvim dovoljno za korišćenje kao standardni laptop računar.



S druge strane, ekran poseduje touchscreen funkcionalnost koja će mnogima dobro doći za neke zadatke. I kada već govorimo o ekranu on je definitivno najupečatljiviji deo ovog računara, bez obzira na veličinu – sa rezolucijom od 3840x2400 piksela on je nešto viši od standardnih 16:9 proporcija a boje OLED ekrana su toliko žive da je zaista jedan od najboljih na tržištu. Tu je i tehnologija koju Lenovo naziva PureSight Pro a koja omogućava da 100% P3 i sRGB pokrivenosti boja što se ne sreće baš često na ekranima koji nisu specifično namenjeni dizajnerima. Na to treba dodati i osvežavanje od 120Hz što je svakako za pohvalu i ugodan rad.

OVAJ MODEL JE NAMENJEN ONIMA KOJI ŽELE IZUZETNO PRENOSNU MAŠINU



Interesantno je primetiti da postoji mala lajsna sa spoljne strane na kojoj su ispisane karakteristike web kamere od 32mpx, ali u početku uopšte nisam uspevao da je pronađem! To je zato što se web kamera zapravo nalazi ispod ekrana i samo se pojavljuje mala crna rupa kada je ona u upotrebi! Zaista vrlo elegantno rešenje, ali moram priznati i da ima svojih nedostataka: naime kvalitet slike sa web kamere je, pretpostavljam zahvaljujući tome što se nalazi ispod ekrana, značajno lošiji od ekvivalentnih Lenovo Yoga računara pa iskreno to i nije baš kompromis koji bih voleo da pravim ukoliko su mi video pozivi bitna stvar. Još jedna zanimljivost jeste da postoji „privacy“ dugme za sakrivanje web kamere koje se nalazi sa strane računara, međutim deluje da je ono izvedeno softverski, baš da bi se omogućilo da se kamera pojavi ispod ekrana. U tom smislu ako neki haker može da mi upadne u računar i preuzme kontrolu nad mojom web kamerom, plašim se da može i softverski da utiče na to kada će se ona upaliti. Nije da sam preterano paranoičan po ovom pitanju, ali deluje da su se malo pogubili u tome šta je zapravo potrebno a šta je samo lep marketinški plan.

Još jedna zamerka koju bih uputio ovom, inače dizajnerski fenomenalno odrađenom uređaju, jeste stakleni materijal od koga je izrađen poklopac. Iako kada se prebriše izgleda zaista kao „milion dolara“, u redovnom korišćenju tako brzo hvata otiske prstiju da prosto odustanete od daljeg brisanja. Slična stvar je čak i sa unutrašnjošću uključujući i tastaturu na kojoj se zadržavaju otisci, ili su prosto moji prsti previše masni... A nisam jeo burek dok sam ga koristio, časna reč! Sve to na stranu, utisak u korišćenju tastature i touch pada je zaista impresivan za ovako tanak računar – tasteri daju dovoljno taktilnog odziva i vrlo su prijatni za kucanje, a touch pad je ogroman i zaista se lako koristi.

Kada govorimo o performansama opet možemo reći da je impresivno šta se u njemu nalazi – Intel Core Ultra 7 258V procesor će se lako postarati za sve poslovne zadatke, tu je 32GB memorije kao i 1TB SSD za skladištenje podataka. Grafička kartica je Intel Arc 140V u samom procesoru i neće moći baš da pokrene AAA igre, ali će biti sasvim dovoljna ukoliko želite da poigrate neki esports naslov, naravno u nižem nivou detalja i u manjoj rezoluciji. Trajanje baterije je solidno, a napaja se preko priloženog USB-C punjača od 65W što je opet zgodno jer isti možete koristiti i za punjenje većine modernih mobilnih telefona. Zanimljivo je i da su u ovako malu šasiju napakovana i četiri zvučnika koji poseduju i Dolby Atmos specifikaciju. U praksi nisu previše jaki, ali daju sasvim čist i pristojan zvuk. Na to treba dodati i integrisane mikrofone koji imaju noise cancelling tehnologiju.



Lenovo Yoga 9i Slim je laptop koji cilja vrlo specifičnu populaciju – one kojima treba upadljiv, mali, lagan i izuzetno prenosan računar, za to su spremni da plate veliki novac i nije ih briga ukoliko je to proizvelo neke druge kompromise. U tom smislu ovaj laptop ispunjava sve te kriterijume, ali ne možemo da se otmemo utisku da ukoliko ste spremni da žrtvujete par stotina grama više možete dobiti računar istog proizvođača koji može da radi i kao tablet, ima bolju kameru, sličan ekran i košta par stotina evra manje.

Autor: Stevan Starović

REDRAGON CAESURA

POVOLJNA MEHANIČKA TASTATURA SA RETRO ŠMEKOM

Redragon nas je navikao da od njih dobijamo povoljne a potpuno funkcionalne proizvode i zato je bilo interesantno da bacimo pogled na jednu vrlo klasičnu, žičnu, mehaničku tastaturu namenjenu onima koji ne žele previše da eksperimentišu već da sve prosto radi.



Jedna od glavnih karakteristika Redragon proizvoda je da obično treba dosta napora da se izgovori i upamti ime samog uređaja i sličan je slučaj i sa Caesura tastaturom. No ako stavimo to sa strane, dobijamo unapređeno pakovanje gde sada ne dominiraju samo crve-

na i crna boja već ima i dosta drugih zanimljivih detalja. Kada otvorimo proizvod unutra nas čeka logično sama tastatura, zatim kabl za povezivanje (koji ima i zgodnu čičak traku za vezivanje viška), mali alat za skidanje kapica i samih tastera kao i pola tuceta rezervnih crvenih tastera poput onih koji se i nalaze u samoj tastaturi.



**TROBOJNA KOLOR ŠEMA
IMA RETRO PRIZVUK**



**MULTIFUNKCIONALNI
VOLUME TOČKIĆ JE
ODLIČAN DODATAK**

Caesura je pretežno izrađena od tvrde plastike, što se i vidi već na prvi dodir jer nema onu dozu masivnosti metalnih okvira, ali bih rekao da je kvalitet izrade na sasvim zadovoljavajućem nivou i odaje vrlo dobar utisak izdržljivosti. Ovde govorimo o tastaturi punih dimenzija, sa sve numeričkim delom, s tim da je okvir i dalje poprilično minimalistički pa neće zauzimati previše prostora na radnom stolu. To pokazuje i nedostatak nekih posebnih medijskih tastera, kao i činjenice da su statusne lampice pomerene iznad kursorskih strelica, ali je jako pohvalno to što su uključili volume točkić sa gornje desne strane odmah pored Redragon logotipa. Točkić možda nema težinu i lepotu osećaja kakve smo susretali na nekim premium modelima, ali je izuzetno funkcionalan i moram priznati da bih nešto ovog tipa voleo da vidim praktično na svakoj gejmerskoj tastaturi. Dodatno je dobro što točkić možete koristiti i za kontrolisanje puštanja muzike kao i podešavanje jačine pozadinskog RGB osvetljenja. Osvetljenje možete postaviti u jedan od čak 20 predefinisanih modova ili napraviti i neko svoje rešenje putem softvera koji preuzimate sa njihovog sajta. Sa donje strane se nalaze stopice koje možete postaviti u dva položaja i koje tastaturu drže vrlo stabilno na podlozi što je jako bitno.



Kada smo kod odabira mehaničkih tastera, Redragon se na ovom modelu opredelio za bazične crvene linearne tastere i to nepoznatog proizvođača. Dobra stvar je kombinacija sa 3.5mm debelom penom koja apsorbuje zvuk pa će ova mehanička tastatura praviti značajno manje buke nego što bismo očekivali od ovakvog modela. Ovde je i prednost što Caesura omogućava hot-swap, tj. zamenu tastera bez gašenja uređaja i to sa bilo kojim 3-pin ili 5-pin tasterima na tržištu. Praktično možete zameniti i samo nekoliko tastera koji su vam najbitniji ukoliko se baš odlučite na takav korak, a ujedno želite da uštedite novac za celu tastaturu. Zanimljivo je i da je kolor šema samih kapica tastera u nekom trobojnom retro fazonu koji više podseća na Komodore ili Atarije iz 80-ih godina prošlog veka pa na taj način može biti interesantna i entuzijastima koji vole takvu estetiku.

**SVI TASTERI NA OVOM
MODELU SU HOT-SWAP**

Redragon sa Caesura modelom nudi vrlo solidne karakteristike mehaničke tastature za one koji vole stvari jednostavne i funkcionalne bez previše naglašavanja nekih detalja koji su realno i nebitni. Važna stvar je i da je ova tastatura vrlo povoljna pa se vrlo lako može desiti da bude u rangu sa membranskim tastaturama „većih“ proizvođača, a od njih svakako nudi mnogo bolje iskustvo svakom gejmeru. Konačno, Redragon je počeo da nudi čak pet godina garancije na svoje mehaničke modele na našem tržištu, što je jasno istaknuto i na kutiji ovog modela. To govori o tome koliko su sigurni u svoj proizvod i mislimo da je to sjajna stvar u vremenu kada se gejming oprema često tretira kao potrošna roba.

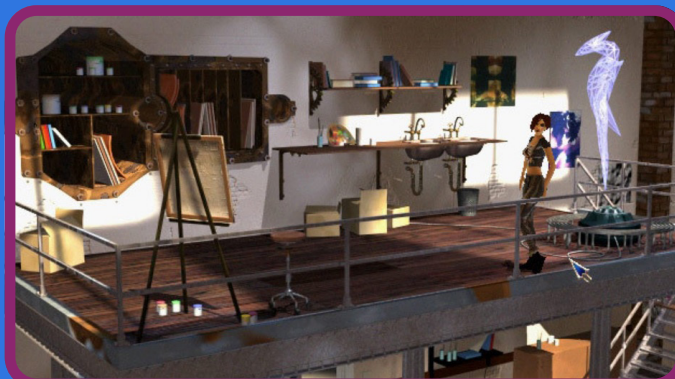
PLAY!ENIGMATIKA: FEMME FATALE EDITION

Play!Enigmatika se vraća posle kraće pauze sa temom koja se ne fokusira na specifičan naslov ili serijal, već na igre sa ženskim likovima u glavnoj ulozi, bez obzira na žanr. Kada su video igre u pitanju, nezaboravnih, neustrašivih i harizmatičnih dama danas ima u izobilju. To nije bio slučaj sve dok na scenu nije stupila čuvena Lara Kroft, ali ako ćemo baš da zalazimo u sitna crevca, prvi glavni ženski lik u jednoj igri bila je Ms. Pac-Man!

Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite igre sa ženskim likovima u glavnoj ulozi, a na vama je da ih prepoznate i imenujete. U klasičnoj igri rebusa vas čeka sličan zadatak - pronađite skrivena imena na osnovu zadatih sličica!

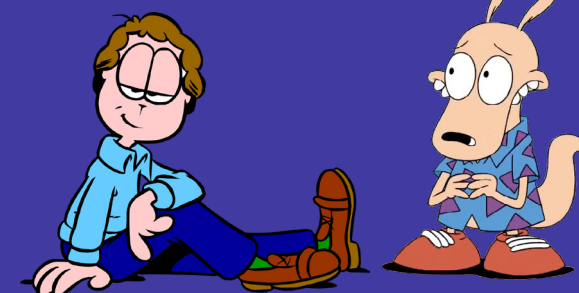
Pošaljite nam vaše odgovore na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI

DŽ=K



O=A



Z=S



Rešenja iz prošlog broja možete pogledati [ovde](#).

play!

z i n e

